

MULTI PLAY!

PLAYSTATION2 • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

DEAD TO RIGHTS

Bemutatkozik az 'action noir' játéktípus.
Legfőbb jellemzője: a magányos zsaru úgy
orvosolja magányát, hogy szétlő mindenkit

MARK OF KRI

Barbár dolog egy barbárra bízni a világ
megmentését, és barbár módszereket is
eredményez. Csak felnőtteknek!

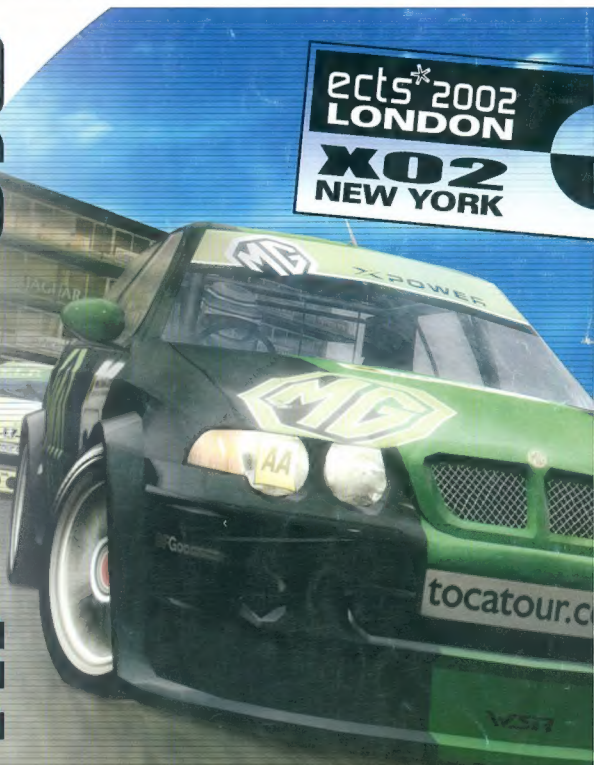
ENCLAVE

Ebben az RPG-ben a Jó és a Gonosz közötti
szakadék áthidalható. Az más kérdés, hogy
ennek sok levágott fej lesz az eredménye...

TOCA RACE DRIVER

Újabb bizonyíték, hogy Codemastersék még mindig otthon vannak az autóversenyek gyártásában

ELŐZETESEK: PRIMAL STAR WARS: BOUNTY HUNTER JAMES BOND 007: NIGHTFIRE DOOM III



NE BÍZZ SEMMIBEN RETTEGI MINDENTÖLT!

THE THING

A PARANOIA AZ EGYETLEN REMÉNYED!



"Ez egy igazán vérpezsdítő akció/horror játék.

Hű maradt az 1982-es filmemhez... Játssz vele, hogy átérezd az igazi rettegés hangulatát!"

John Carpenter

automex
multimédia

1077 Budapest, Wesselényi utca 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799, www.automex.hu • info@automex.hu

XBOX

PlayStation 2

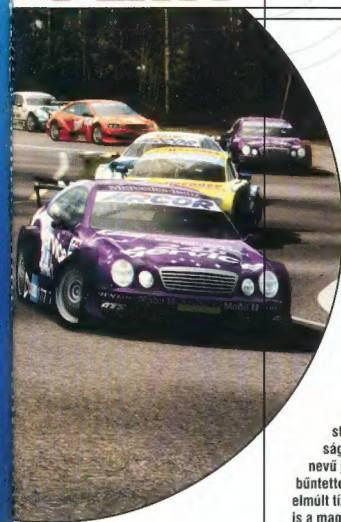
PC CD-ROM

COMPUTER
ARTWORKS



PLAY!

NAGY HELLÓ MEGINT!



Pusszantunk mindenkit, aki megvette „új” lapunk első számát. Az idézőjel, továbbá a címben szereplő „megint” azt hivatott takarni, hogy szerkesztőink és cikkíróink nagy többsége esetleg már ismerős lehet azoknak, akiknek korábban már támadtak olyan ötleteik, hogy konzolos játéklapba fektetik nehezen megszerzett forintjaikat. A mi bűnäljstromunkat terhelni ugyanis bizonyos Playtime! című magazin utóbbi két évben történt folytatólagos elkövetése, amiért remélhetőleg az Úr egyszer majd ugyanúgy megbocsát nekünk, mint ahogy tették azok is, akik minden hónapban velünk tartottak a legújabb konzoljátékok világába vezető portyáinkon. Nyilván felmerülhet mindenki benn a kérdés, hogy mitől lettünk hirtelen Playtime!-ból MultiPLAY! – a kézenfekvő magyarázat („Azért mertcsak!”) kivételesen most téves, de majd mindjárt megvilágítjuk a dolgot, lévén kiadónk erre egyenesen fel is kérte szerkesztőségünket, testvér lapjainkkal – a Guru Gamer (egykoron PC Guru), a Magyar PC Magazin (néhai Chip), és a Magyar Műszaki Magazin (ex-Műszaki Magazin) – egyetemben. (Előtte egy szolgálati közlemény: innen kicsit átme gyünk reality showba, ami ugye bá r roppant trendi mostanában – akit viszont mégiscsak jobban érdekelnek a virtuális világok, az inkább ugorjon egy bekezdést.)

A Playtime!-ot a magyar Vogel Publishing Kft. két évvel ezelőtt indította újtá ra, mert úgy vélte, hogy a videójáték-üzlet a magyar piacon is felnö tté vált, és a konzolokkal játszó k hatalmas táborának szükség e van egy átlagú jellegű, multiplatform magazinra. Az elmű tt másfél évben kiadónk többségi tulajdonosánál (a németországi anyacégnél) viszont jelentős szervezeti és személyi változások történtek. Az új vezetés az eddigiektől eltérő üzleti stratégiával kívánta biztosítani és megerősíteni az általunk készített lapok piacvezető szerepét, a különböz ő országokban megjelenő lapokra alkalmazandó egységes szerkesztéssel, stilussal és szakmai etikával – Berlintonl Bukarestig, Varsótól Budapestig, tekintet nélkül a nemzeti sajátosságokra. (Habár kétségekülv rendkülv sajátos kihívás lett volna mondjuk tesztet készíteni például a Das Ding nevű játékról, amely a The Thingtől eltérően olyan nyelven kommunikál, amely nem sorolja az emberiség elleni büntetett kategóriájába az olyan szavakat, mint például a Landwirtschaftaufstellung...) A lap szerkesztése az elmű tt tiz (jó, nekünk csak egy) év alatt megszerzett tapasztalatok alapján ezzel nem értett egyet, mivel továbbra is a magyar piac sajátosságait, az itteni olvasók igényeit szem előtt tartva kívánja készíteni a lapokat, figyelemmel kís érve és tudósítva a nemzetküvi tendenciákról, hírekről, újdonságokról. Fentiek miatt a szakítás elkerülhetelenné vált, de a szerkesztőségek továbbra is a 12 éves (sőt nálunk már szinte 2 is megvan!) hagyományt folytatva készítik a lapokat a megszokott tartalommal, az eddigieknél felszabadulttabban, még magasabb színvonalon tájékoztatva az olvasókat. Mivel a nevek továbbra is a német anyacég tulajdonába tartoznak, így tehát kénytelenek voltak egy spiritalista széanszon kapcsolatba lépni Keresztelő Szent Jánossal, akinek a MultiPLAY! jutott az eszébe, mielő tt visszalénygűtt volna mennybéli Tekkenéhez. (Hát, Istenem! Nem volt nagy formában – biztosan Hwoarangot választotta utóljára...)

Puha! (Az ugrókat köszöntjük az élők sorában, nagy mázlijuk van, hogy puhára estek.)

Mivel az „új” lapban mi is a „régit” szeretnénk tovább csinálni, nem láttuk sok értelmét az egykori Playtime! tartalmi felépítésén jelentős változtatásokat eszközölni (legalábbis pillanatnyilag nem). Akik szerettek bennünk, azért szerettek, amilyenek voltunk – akik meg utáltak, azokat is pusszantjuk, és igyekszünk mindent megtenni annak érdekében, hogy erről az akut epetülmérlést előidéző magatartásformán hamarabb túltegyenek. E cél érdekében megváltoztatuk eddigi designunkat, különös tekintettel a nagyobb méretű/mennyiségű képre, és mivel a karaktereket egy huszárvágással kicsit összenyomtuk, így sikerűtt elérni azt is, hogy ugyanakkora mennyiségű szöveg kerüljön egy oldalra, mint egykori „miniatúra-korszakunkban”. Egyébíránt minden lényeges dolog maradt a régi ben (habár szörnyű terveket forgatunk fejünkben karácsonyra), mindenekelőtt az az elv, hogy nagyon örűlnénk, ha lapunk szerkesztésében Te, az Olvasója is részt vennél. Így a továbbiakban is örűmmel fogadunk mindenféle ötletet, javaslatot és kritikát (mamákat kérünk kimél ni – idős hölgyekről vagy jót vagy semmirt!), hisz minden ilyen hozzájárul ahhoz, hogy olyan lapot készítsünk, amelyet mi szeretnénk: olyat, amelyet Te szeretnél.

Na ennyi riza elég is lesz az elejére, ideje bebotolni – jöhetnek a játékok!

MultiPLAY!-csapat



46 ► ENCLAVE



64 ► The Thing



80 ► Buffy the Vampire Slayer



76 ► Aggressive Inline



82 ► Barbarian



84 ► Crazy Taxi 3



60 ► The Mark of Kri

MULTI PLAY!



HÍREK

- 6 Hírek
- 14 Made in Japan
- 16 ECTS 2002
- 20 X02 USA
- 22 Aktuális megjelenések
- 24 Toplisták
- 26 Kuju Interjú

ELŐZETES

- 30 The Getaway (PS2)
- 32 Primal (PS2)
- 36 James Bond: Nightfire (PS2, Xbox, GC)
- 38 Auto Modellista (PS2)
- 40 Star Wars Bounty Hunter (PS2, GC)
- 42 Panzer Dragoon Orta (Xbox)
- 44 Doom III (Xbox)

TESZTEK

- 46 Enclave (Xbox)
- 52 TOCA Race Driver (PS2)
- 58 Dead to Rights (Xbox)
- 60 The Mark of Kri (PS2)
- 64 The Thing (PS2)
- 68 Largo Winch - Empire Under Threat (PS2)
- 71 Sega Sports Tennis (PS2)
- 74 Sega Soccer Slam (Xbox)
- 76 Aggressive Inline (PS2, Xbox)
- 78 Mat Hoffman's Pro BMX 2 (PS2)
- 80 Buffy the Vampire Slayer (Xbox)
- 82 Barbarian (PS2)
- 84 Crazy Taxi 3 - High Roller (Xbox)
- 86 V.I.P. (PS2)
- 87 Street Hoops (PS2)
- 88 Blade 2 (PS2)
- 89 Antz Extreme Racing (PS2)

HÁTSÓ FERTÁLY

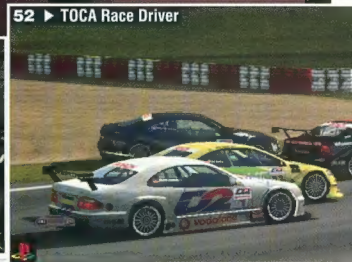
- 90 Largo Winch végigjátszás (PS2)
- 96 Cheatek
- 102 Game Boy kuckó
- 106 Reset



58 ► Dead to Rights



44 ► Doom III



52 ► TOCA Race Driver



42 ► Panzer Dragoon Orta






HÍREK

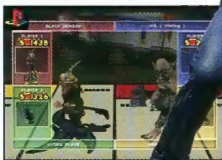
 **ÚJDONSÁGOK**  **MADE IN JAPAN**  **MEGJELENÉSEK**  **TOPLISTÁK**

MONOPOLY PARTY

Kiadó: Infogrames **Fejlesztő:** Runecraft


Megjelenés: 2002. november [NTSC]   

Amikor az Infogrames tavaly megvette a Hasbro Interactive-t, több mint 600 licenccel szerzett, köztük a Monopoly-ét is, ami talán a világ legismertebb társasjátéka. A legtöbb rajongó valószínűleg rá sem fog ismerni konzolra, a Runecraft ugyanis alaposan felforgatta a szabályokat. A legdurvább újítás az, hogy a körökre osztott játékmenet a múlté (még opcionálisan sem választható), és a játékosok egyszerre lépnek! A megszokott pálya mellett lesz pár extra is, ahol a környezet kihatással lesz magára a játékra is – speciális eseménykártyák lesznek, illetve a játékosok is extrém figurákkal közeledhetnek. Minden partiban nyolcen vesznek részt, az esetlegesen hiányzó játékosokat a gép pótolja. Eddig négy „pályát” (táblát) mutattak be: az egyik egy fantasy-beütésű középkori vár, aztán lesz egy óskori pálya dinoszauruszokkal, egy űrallomás és egy gyűjtemény az ókor csodaival. Egyelőre még nem teljesen tiszta, hogy a kockadobásokat hogyan küszöbölték ki, mindenesetre kíváncsiak vagyuk.



SERIOUS SAM

Kiadó: Take-Two **Fejlesztő:** Grotteam

Megjelenés: 2002. vége [NTSC] 

PC-n már két része is megjelent a Serious Samnek, ennek az agyaltan, szinte kizárólag a folyamatos mészárlásra kihagyott FPS-nek is történet annyi, hogy jönnék az idegenek, és szét kell őket lőnünk! – most ezek egy DVD-n érkeznek meg Xboxra. Így összesen 36 pálya vár ránk, öt környezetben, ami kb. 25-30 ezer (!) lőtt ellenfelet fog jelenteni. A játék motorja elsősorban arra lett kiképezve, hogy egyszerre akár százánál is több ellenfelet jeleníts meg, jelszólás nélkül. Samnek rengeteg pajkos fegyver áll rendelkezésére, a lánclőréstől kezdve egészen a lézergyűgig. Ellentélekből hűsfele található a programban, ezek azonban nem egyszerű zombik vagy hüllő-szerű idegenek: a Beheaded Kamikaze például egy fej nélküli, folyamatosan uvlító lény, ami a kezében egy bombát tartva rohan felénk, míg a Syrian Werébül pedig tulajdonképpen egy bika, ami folyamatosan felénk rohan. A baj ott kezdődik, amikor tiz ilyen vesz körül minket... A játékban lehetőségünk lesz osztott képernyős és online megmerítésre is.



THE SUM OF ALL FEARS

Kiadó: Ubi Soft Fejlesztő: Red Storm

Megjelenés: 2002. november [NTSC]

Valószínűleg sokan nézték meg az elmúlt hetekben a „Rettegés arénája” c. filmet, amelyik Tom Clancy egyik könyvének alapul – természetesen most sem maradunk játékváltozat nélkül. A Sum of All Fears egy kommandós program lesz, azoknak is az egyszerűbb fajtájából, mert nem kell a küldetése előtt tervekkel kavicsolni, több csapatra koncentrálni (mint mondjuk a Rainbow Six-játékokban). Egy háromfős csapat élén behatolunk a terroristák bűvölyeire (múzeum, bank, raktár, luxusvilla), a megkötözött személyeket kiszabadítjuk, a fegyverzeteket pedig kivégezzük – egyszerű, nem? Talán túlságosan is az: a korábban megjelent PC-s verzió mindenhol közöves értékeket kapott, ráadásul a konzol-változatokból kihagyják a többjátékos-módot (még osztott képernyőn sem próbálkozhatunk). Összesen 15 fegyvert lehet kipróbálni, meg néhány ketyerét, melyek közül legérdekesebbnek a Heartbeat detector hangzik (ezzel az ellenfeleket szívverésük alapján tájékozhatjuk be). Sajnos a grafika sem túl ütős, a némileg hasonló Red Faction 2 (PS2, november) például sokkal jobban néz ki.



APEX

Kiadó: Infogrames Fejlesztő: Milestone

Megjelenés: 2002. vége [NTSC]

A korábban Racing Evoluzione néven futó programot az Infogrames már új néven mutatta be a közönségnek egy sajtókiállításon. Az Apexben egy garázsból kiindulva kell egy autógyártó céget feljuttatnunk. A gépünket meg kell tervezni (hogy ez hogyan történik,



az még nem tisztázott), majd utcái – később körpályás – versenyeken kell bebizonyítanunk, hogy jobbabb vagyunk, mint a Toyota, a Mercedes vagy a Renault. Az autómunkák és a sérülési rendszer megalkotásában részt vesz a Reflections (Driver, Stuntman) és az Eden (V-Rally 3) is, a járgányok egyenként 30.000 poligonból állnak és az ígéretek szerint realisztikusan törnek. Ha jól szerepelünk a versenyeken, akkor több kocsit tudunk eladni, így több pénz fog befolyjni a kasszába: ezzel pedig egyre igényesebb, jobb autók gyártása lesz lehetséges. A játék igazi szimulátornak ígérkezik: a göröngyös út nagy tempónál megdobja a verdet, defektek kaphatunk, a felfüggesztések valószínűleg fognak működni. Az egyetlen bánatunk, hogy többjátékos-mód nem lesz a programban.



RISK

Kiadó: Infogrames Fejlesztő: Cyberlore

Megjelenés: 2002. november [NTSC]

Valószínűleg mindenki ismeri a Rizikó nevű táblás társasjátékot, aminek az Infogrames adja ki konzolos változatait. Minden verzióban hatan mérkőzhetnek meg a Föld feletti uralomért, a kontrollereket adogatva, vagy PS2-n multitalt segítségével is, de online játéka nem lesz lehetséges. A klasszikus, illetve a titkos küldetésekkal kibővített játék-mód mellett lesz egy különleges lehetőség is, ahol az lesz a cél, hogy kisebb léptékű területeken a fővárosokat foglaljuk el. Ezenfelül rengeteg beállítási lehetőségünk lesz, például módosíthatjuk a seregek maximális méretét, lehetőségünk lesz erődírmények építésére, vagy parancsnokok alkalmazására. Természetesen a játék körökre lesz osztva, és ha nincs elég ember a környéken, akkor helyettük akár a gép is beugorhat. A játékosok által vívott csaták 3D-ben lesznek megjelenítve, habár ez egyelőre még nem túl látványos – a fejlesztők elsősorban most ennek csiszolásán dolgoznak.



APRÓLÉK

Az Appeal nevű fejlesztőcég pénzügyi és személyes gondok miatt augusztus másodikán megszűnt, így a sokat ígért Outcast 2 (PS2) sosem fog elkészülni.

A Namco már körülbelül felülton a Moto GP 3 készítésében – platformoknál egyelőre nincs hivatalos információ, de mi PS2-t szaccolunk.

A From Software elkezdte a Lost Kingdom (eredetileg Rune) második részének fejlesztését GC-re. A folytatásban készítenek annyi kártya levet, mint az eredetiben.

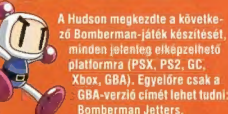


A Sega nemskorra kiszállítja a japán játéktérképbe a Virtue Fighter 4: Evolutiont, amiben két új karakter lesz. Pályák színtart ez a verzió ki fog jönni Xboxra is, de ezt a cég hivatalosan még nem támasztotta alá.



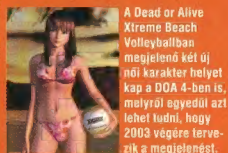
Miután az E3-on búzken hírtették, hogy a TimeSplitters 2 PS2-s verziója online is játszható lesz, az Eidos augusztusban bejelentette, hogy megváltoztatták a tervet: marad az osztott képernyő.

A Natsume következő Harvest Moon-játéka, a Wonderful Life jövő nyáron jelenik meg Japánban GameCube-ra.



A Hudson megkezdte a következő Bomberman-játék készítését, minden játéknak elkészülhet a platformra (PSX, PS2, GC, Xbox, GBA). Egyelőre csak a GBA-verzió címét lehet tudni: Bomberman Jetters.

A Sega jövő év tavaszán adja ki Xboxra a SpikeOut Xtreme-et, egy Xbox Live-kompatibilis verekedős játékot, melynek előző részei játéktérmi gépként voltak elérhetők.



A Namco GC- és Xbox-játékait ezúttal az Electronic Arts fogja terjeszteni Európában. Az első játékok a két platformon a Pac-Man World 2, illetve a Dead to Rights lesznek.

APRÓLÉK



Az Activision egy 2015-ig szóló exkluzív szerződést kötött Tony Hawkkal, így egészen addig kizárólag náluk szerepelhet. Ebből az is következik, hogy ha tartják ezt a ritmust, akkor még teli lesz Tony Hawk 17. is. Nyilván extrém toloszékkel...

A Microsoft bejelentette, hogy az átlakut novemberben kiadandó Shemue 2 mellé bönösöként adadják a Shemue: The Movie című filmet is, amit csak a japán mozikban mutattak be.

A Crave három játékának (UFC Tapout 2 - Xbox, The Lost - PS2, Xbox) megjelenését halasztotta el idén novemberről jövő év elejére.



Az Ubi Soft még idén kiadja a Super Bust-A-Move második részt PS2-re (október) és GC-re (december).

A Bioware már fejleszti egy RPG-t Xboxra (Star Wars: Knights of the Old Republic), de nemrég egy megállapodást kötöttek a Microsofttal, hogy ezzel párhuzamosan belevágnak egy másik program készítésébe is.

Az Enixből pár hónapja kivált néhány fejlesztő - köztük Manabu Yamada, a Dragon Warrior VII főprogramozója - a Nintendo segítségével új stúdiót alapított, és amint sikerül feltölteni a csapatot, belekezdene egy GC- és egy GBA-szerepjáték fejlesztésbe.

Három holland focis csapat (PSX, Ajax, Feyenoord) boperte a Sonyt, amiért a This is Football 2002-ben engedélyük nélkül használja a mezeiket. A Sony melegebb éghajlatra kívánja őket, hiszen szerintük a drága pénzben megvett FIFA licenc erre jogosultságot ad. Mi már csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy a hollandoknak miért csak a Sonyval van bajuk, hiszen az EA és a Konami is pontosan ezen az alapon használja játékaiban az olimpus mezeiket...



Az Activision megállapodott a Team 17-tel, hogy ők fogják kiadni a Worms-sorozat következő részét, kezdve a multiplatformos Worms 3-mal (2003 közepe).



GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4

Kiadó: Infogrames Fejlesztő: Simergy
Megjelenés: 2002. november (PAL) X



A Forma 1 szerelmesei örülhetnek, mert az EA-sorozata mellé hamarosan egy új (igazábólis) kenzöldön új (vagyis nem) is érkezik, habár sajnos csak Xboxra. A címből szereplő Crammond úr arról nevezetes, hogy Jónáthány éve egy maga (1) csinált egy fantasztikus F1-programot, amiből mára már sorozat lett. A GP4-ban a tavalyi szezon csapottszerűsége szerepel, hiszen abban legalább biztosan lehetnek az alkotók - mostanában akkora a forgalom a pilóták körében, hogy ember legyen a talpán, aki csak egy hónapra előre is meg tudja mondani a pontos adatokat... A pályák mindegyikét mőködés alapján készítették el, míg a kisebb egyenletességek, bűnkönök is szerepelnek a programban. Hasonló precizitásra törekedtek a sofőrök terén is: mindenkinek elemzték az egyes helyszíneken nyújtott teljesítményt, és ez alapján írták meg a mesterséges intelligenciát. Az időjárás is igen fontos tényező, akár verseny közben beborulhat, aztán pár kor múlva akár újra ki is süthet a nap, sőt még az is megtörténhet, hogy csak a pálya egyik oldalán esik - csak a versenyzők a gumik közt választást hoznak. Hasonlóan eldőlnek modelleztek a boxállásokat is: minél szegényebb egy csapat, annál nagyobb esély van rá, hogy a szerelők valamit elbaltázzanak, de ha rossz napot fognak ki, akkor akár a Ferrarinnál is beüthet a mennyő, hogy elgurul egy kerék, ami még rosszabb). Hehe: ezért jó az offline média: lapzártafor jött a hír, hogy a Microprose-t bezárták, sőt néha még Uzira is kaphatunk.

RISE TO HONOR

Kiadó: Sony Fejlesztő: Sony Foster City Studio
Megjelenés: 2003. ősz (NTSC) X



A Rise to Honor a hong-kong-i akciófilmek hangulatát akarja megjeleníteni, a készítő az ihletet Jet Li (Őld meg Rómeót!, Az egyetlen, Halalos fegyver 4) korai filmjeiből kapta. Lekezesedők a harcmezés iránt odáig terjedt, hogy felkeresték, nem tehetők-e be az ő mozgásai - egy motion capture-berendezés segítségével - a programba. Jet Li rabolmított, és most már ott tart a dolog, hogy ő lesz a főszereplő szinkronhangja, továbbá a harcmezés kidojagatásában is részt vesz. Egy bizonyos Kit Yun nevű zaru lesz a központi karakter, akinek sikerül beépülnie egy bűnszervezetbe (ő lesz a főnök testőre). Mikor szegény göréjait, Chiangont ennek ellenére levadásszák, azt a megbízást kapja, hogy hozza haza (Hong Kongba) a főnök lányát, Michelle-t Amerikából. A lány San Franciscóban tanul, de nem lesz könnyű a munkánk, mert rengetegféle támadást tudunk előadni, de lehetőségek lesz arra, hogy különböző eszközöket (kés, szék, vagy akár egy fagyolt kacsza - ezt egy videóban láttuk) vagdosunk ellenfeleinkhez, sőt néha még Uzira is kaphatunk.



FURIOUS KARTING

Kiadó: Infogrames Fejlesztő: Babylon
Megjelenés: 2003. január (PAL) X

Az Infogrames a Looney Tunes Space Race után újra egy kart-játék kiadására adta a fejét, ezúttal kizárólag Xboxra. A stílus minden eleme megtalálható itt, kezdve az időtá pályáktól (diszkó, áruház, jégváros), az elborult karakterektől, akik nem ártálnak szörnyű fegyvereket használni ellenfeleik ellen (pl. baseball, benzines hordó). Eredetileg nyolc karakter közül választhatunk, de abból, hogy egyszerűen 12-en versenyezhetnek, arra következtetünk, hogy lesz négy ülőkos versenyző is. A szokásos opciók (Arcade, Time Trial, Practice) mellett lesz egy sztori-mód is, ahol attól függ, hogy milyen pályák következnek, hogy mivel hogyan viselkedünk, és milyen stílusban vezetünk. Emellett speciális kihívást nyújtó pályák várnak az agresszív versenyzőkre, és extra videók a fair módon haladókrá. Természetesen lesz többjátékos-mód is, ám eddig csak egyetlen konkrétumot ismerünk (azon túl, hogy legfeljebb négyen mérkőzhetnek meg): a Jarm Battle nevű opcióban mindenki kiválasztja a kedvenc számát az Xbox merevlemez találatok közül, és a verseny során mindig az első helyezett faviatja halhat.



BIG MUTHA TRUCKERS

Kiadó: Empire Fejlesztő: Eutechnyx
Megjelenés: 2002. vége (PAL) 

Mostanában mindenki az autóversenyzős programok megformálásán fáradozik: ezen a teltett piacon valamivel mindenképpen ki kell tűnnök a többiek közül, ha nagy sikert akarnak elérni. A Big Mutha Truckersben ez a különlegesség a kereskedelmi – hatvan nap al rendelkezésünkre, hogy minél több lovet összeszedjünk kamionunkkal (a satori szerint a vasakarú Ma Jackson arra a gyerekre hagyja a cépet, aki a legsikeresebb). A négy gyermek közül választva egyúttal a sikerhez vezető út is elterel lesz, köszönhetően az eltérő utárfutóval és tulajdonságokkal rendelkező, tízenyolc kerekkel masináknak. Egy játékbeli nap a konzolok előtt görnyedve 15 percent fog felemészteni, és alatt kell minél okosabban megkednünk – olcsón venni, drágán adni. Tippeket a városokban is kaphatunk, ha a kocsmákban bökezünk leszünk: munkánkat nehezítik viszont a szolgálati felszerelt motorosok, akik az árut akarják elorozni (míg rájuk nem húzzuk a kormányt). Összesen öt várost barangolhatunk be, ahol nem csak árakat vehetünk, hanem a járgányt is felápolhatjuk: nagyobb benzintank, erősebb lökhárítók, vagy turbómotor egyaránt hozzáférhető, csakúgy, mint az optikai tuningolás számtalan lehetősége (óriási kúrtók, bikatej, kis lámpák mindenthová, ahova csak feltehetők).



ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Kiadó/Fejlesztő: Cinemaware
Megjelenés: 2003. eleje (PAL) 

Az eredeti alkotók már másfél éve készítenek az először 1986-ban Amigára (majd később NES-re) megjelent hatalmas sikerű klasszikust (az egymillió lelet-í peldányszám szinte hihetetlen volt a 80-as években). Természetesen a játékot minden tekintetben továbbfejlesztették, és nem csak a grafikát, hanem a játékmenetet is. Alapvetően egy stratégiai játékról van szó, ahol az lesz a feladatunk, hogy lenyomjuk János herceget. Emellett három másik cél is elérhető (minél többet érünk el, annál hosszabb lesz a befejező videó): Richard király kiszabadítása, Marion megmentése és Anglia egyesítése. A játékmező 38 „megyére” van osztva, és mindenhol egy hadúr tanyázik. A cél az, hogy hadsereggel, illetve lovagi tornákon diadalmaszkodva minél több területet szerezzünk. A nagyobb birtok több bevételt jelent, amivel nagyobb hadsereget tudunk kiállítani – innen már nyilvánvaló a dolog. A lovagi tornák (ökielelés és buzogányviadal) mellett külön ki-dolgozott részt kap a kardvívás, a várostrom (mi irányíthatjuk a katapultokat) és az ijástat (akár az erdőben némi fosztogatás céljából, akár versenyeken). Már csak azt nem értjük, hogy a korábban bejelentett Xbox-verzió hová tűnhetett...



SKIES OF ARCADIA

Kiadó: Sega Fejlesztő: Overworks Megjelenés: 2003. tavasz (NTSC) 

A tavalyi Tokyo Game Show-n a Sega még PS2-re is bejelentette a korábban Dreamcastra megjelent kiváló szerepjátékot. de végül idén augusztusban – bár ezt előtte legalább öt alkalommal hivatalosan cáfolták – a fejlesztést leállították. A SoA egy klasszikus japán RPG volt, manga karakterekkel, és különlegességgént égi hajókkal, amelyekkel hatalmas csatákat lehetett vívni. A Legend utócmét kapott, immár GC-exklusív program szerencsére nem csak egy egyszerű átirat lesz, mert alaposan felújították. Közvetlenek lesz egy új játszható karakter, a kékhajú Piaster, aki egy női fejedelmész és az Avenger nevű hős szellő az eget. Lesz királyból új új ellenfél típus is, és párse néhány új fegyver, hogy esélyt vehessük fel ellenük a harcot. Azok számára, akik kivégezték a DC-s verziót, lesz pár új mellékfeladat (leginkább Piaster révén), viszont a gyermekek védelme érdekében tiltottak a dohány/alkoholizáló jeleneteket, és az olyan párbeszédet is átírják, amelyek nem valók a fiatalok füleinek. Természetesen lesznek újítások a grafikában is, de azért forradalmi változásokat nem kell várni: a harcban használt effektetek továbbra is fel.



CRANK THE WEASEL

Kiadó/Fejlesztő: Midway



Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)  

Eddig még nem fordult elő, hogy egy játékban egy menylet legyen a főszereplő, de a Midwaynek köszönhetően ez az áldatlan állapot nemcsak megváltozik. Crank egy nem teljesen pódás dílet folyótól lakosa Scratchtownnak – valahová a kopé és a gengszter közé lehet besorolni. A programban az lesz a feladatunk, hogy elég pénzt gyűjtsünk ahhoz, hogy megvegyük leg-hajó-jegyünket, amivel eljuthatunk Paradise Islandre, ahol életünk végéig pihenegethetünk. Az alapvető pénzkeresési mód lopott áru eladása lesz: ha látunk egy tévét, akkor meg kell várni, amíg a tulaj nincs a közelben, és máris cipelhetjük az orgazdához. Ha rajtakapnak, vagy felismernek minket, akkor marad a futás, illetve a trükkök használata. Mivel Crank sajnos nincs olyan kondícióban, hogy leverje a hienákat és a kutyákat. Mivel alapvetően platformjátékról van szó, pénzt persze kis érmék formájában találhatunk is rejtett helyeken. Ezeket az automatáknál használhatjuk fel, például álcáról vásárolva olcsóbbulhatunk a helyiek között. Mielőtt meg lehetne látni a hős hátát megkapkodhat az orgazda, megcsikpedése is – hogy ez a játékmenetet mennyiben befolyásolja, arról egyelőre nem szol a fama...

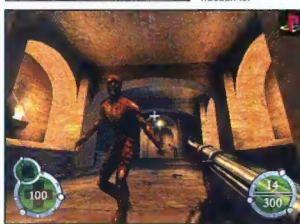
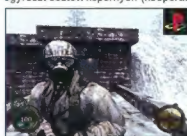


RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN


Kiadó: Activision Fejlesztő: Raster (PS2), Nerve (Xbox)

Megjelenés: 2003. eleje (NTSC)  

A legelsőnek tartott klasszikus FPS feljuttat változata tavaly novemberben jött ki PC-n, és körülbelül fél év múlva már konzolon is játszhatunk vele. A két verzió meglehetősen eltér egymástól. A Raster által már egy éve fejlesztett PS2-változat jelentősen különbözik az eredetitől, ugyanis nem lesz benne többjátékos-mód, viszont ennek kompenzációjárá jónéhány új pályával bővített ki a sztorit (nem egy bonyolult cucc: szét kell lőni a németeket). Az eredeti pályák nagyságuk miatt több részre kellett osztani, és kicsit a grafika is vissza kellett fogni, ez volt a feltétele a folyamatos képfirrésítésnek. A Nerve által fejlesztett Xbox-változat mindössze két hónapja készül, és itt tulajdonképpen minden változás – grafika, pályák száma – nélkül megkapjuk a PC-s változat egyértékes módját, kiegészítve HDTV- és Dolby 5.1-es hangtámogatással. Itt viszont lesz lehetőségünk együtt irtani a többieket, egyrészt osztott képernyőn (kooperatív mód) és több Xboxot összedugva (kooperatív és deathmatch mód), másrészt viszont az Xbox Live támogatásával online is. Itt rengeteg új pálya és néhány új fegyver vár ránk, no meg számos játékmód: lehetőségnk lesz kommandóként harcolva küzdeni a zombik ellen, vagy két csapatot alkotva egymást irtani, akár huszan is.



TALES OF DESTINY 2

Kiadó/Fejlesztő: Namco Megjelenés: 2003. nyár (NTSC) 

Féltreírás ne essék: ez a Tales of Destiny 2, nem az a hasonló című RPG, ami tavaly év végén jelent meg PSX-re (azt eredetileg Tales of Eternának hívták). A Namco Tales-sorozatának ez a része az angolul 1998-ban megjelent ToD folytatása lesz, és az abban szereplő két központi karakter, Stahl és Rutee fiát irányíthatjuk. A 15 éves Kyle két társával indul neki a nagy kalandnak: az apja ugyanis eltűnt, ő pedig természetesen meg akarja keresni. A történet egy mindig alakja Judas, aki egy mindent elrejtő csuklyában maszkál, és a világterképen kívül továbbra is minden 2D megvalósítású, csak a hátterek részletessége növekedett meg számottevően. A meglehetősen szokatlan harcrendszert (olyan az egész, mint egy vereségek játék, gombkombinációkkal tudunk támadni és varázsolni) viszont elég sokat változott, köszönhetően a Spirit Pontok bevezetésének. SP-t használva üthetünk és varázsolhatunk, viszont minél kevesebb pontunk van, annál gyengébbek lesznek ezen akcióink, így tehát vedkezéssel fel kell töltenünk.



LMAMANAGER2003

Kiadó: Titulus Fejlesztő Megjelenés: 2002. május (PAL) [4][X]

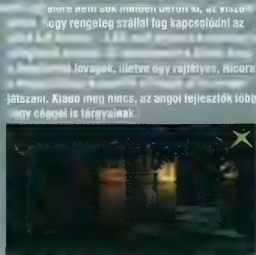
Az LMAManager 2003 a legújabb futballmenedzserjáték, amely a futball iránti szenvedélyt és a stratégiai gondolkodást egyaránt kielégíti. A játékban a játékos a klub vezetője, aki a csapatot a szezon végéig irányítja. A játékban a játékos a klub vezetője, aki a csapatot a szezon végéig irányítja. A játékban a játékos a klub vezetője, aki a csapatot a szezon végéig irányítja.



BROKENWORD3 THE SLEEPING DRAGON

Kiadó: ? Fejlesztő: Revolution Megjelenés: 2002. vége (PAL) [4][X]

A Brokenword 3: The Sleeping Dragon a legújabb akciójáték, amely a kung-fu iránti szenvedélyt és a stratégiai gondolkodást egyaránt kielégíti. A játékban a játékos a kung-fu mester, aki a csapatot a szezon végéig irányítja. A játékban a játékos a kung-fu mester, aki a csapatot a szezon végéig irányítja.



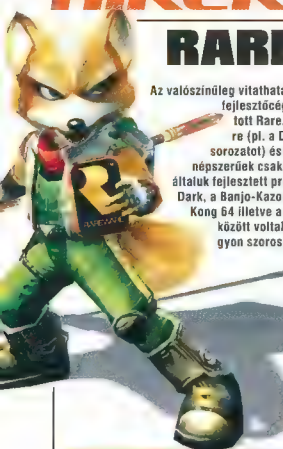
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Kiadó: Lucasarts Fejlesztő: Vicarious Visions Megjelenés: 2002. november (NTSC) [4][X]

Az idei év egyik legjobb PC-s játéka vitathatatlanul a Jedi Outcast volt, nem csoda, hogy a Lucasarts úgy döntött, hogy ebből a konzol-utalajuk sem maradhatnak ki. A programban Kyle Katarn irányíthatjuk, aki csempészként kezdte pályafutását, majd – a Jedi Knightban – belekóstolt a Jedik életébe, sőt még az Erő sötét oldalával is kacerkodott egy sört. Mutatn elintézte a Jerec nevű Sötét Jedit, megfogadja, hogy sosem használja többet az Erőt – amint persze meg fog szegni, hiszen egy olyan erény tör szívére életére, akivel szemben csak annak segítségével győzelmeskedhet. A játék 24 pályán (illetve lesz egy bónusz is, úgyhogy 25) keresztül legyereinkkel es Jedi-képességeinkkel kell küzdenünk, közben összefutunk Luke-kal, Mon Mothmával és Landoval is. A fénykarddal külső nézetben harcolhatunk, a löfégyerekkel viszont FPS-módra. Képessegenk közül – összesen nyolc lesz – a legérdekesebb a Mind Trick („Maguk nem ezeket a droidokat keresik”) és a Grip (nyaklekkapas-főfogatos gonoszság a la Darth Vader) lesz.



RARE - NINTENDO = MICROSOFT?



Az valószínűleg vitathatatlan, hogy a Nintendo egyik legfontosabb fejlesztőcége az 1982-ben – Ultimate néven – alapított Rare. Rengeteg játékot adott ki NES-re, SNES-re (pl. a Donkey Kong Country- vagy a Battletoads-sorozatok) és Game Boyokra, de igazán ismertek és népszerűek csak az N64 megjelenésével váltak. Az olyan általuk fejlesztett programok, mint a GoldenEye 007, a Perfect Dark, a Banjo-Kazooie és Banjo-Tooie, vagy éppen Donkey Kong 64 illetve a Driddy Kong Racing a platform legjobbjai között voltak. Kapcsolatuk a Nintendóval mindig is nagyon szoros volt, a japán vállalat a Rare részvényeinek

49%-át ellenőrizi. Az első kőszá hírek az idei E3 előtt, áprilisban jelentek meg, és arról számoltak be, hogy az Activision fogja ezennél terjesztetni a Rare-programokat (voltak, akik odáig mentek, miszerint az Activision megvette a Rare-t). Ezzel együtt járt volna a multiplatform-fejlesztővé válásuk, és sokan tudni vélték, hogy a Star Fox Adventures alkalommal PS2-re is (persze az eleve esélytelennek tűnt,

mert Fox McCloud a Nintendo tulajdona), illetve a Perfect Dark Zero megjelenik minden újgenerációs konzolra. A Rare csak tovább szította ezeket a pletykákat, amikor mindössze annyit közölt: „Jelen pillanatban annyit mondhatunk, hogy az Activision nem vett meg minket”. Az E3-ra várt nagy bejelentés elmaradt, és már éppen kezdtek volna csúszni a dolgok, amikor az angol üzleti lapok és weboldalak beszámoltak arról, hogy a Microsoft nagyon közel áll ahhoz, hogy megvásárolja a Rare-t, a tippük szerint minélgy 300 millió dollárral. Ezt a hírt látszik erősíteni, hogy az angol cég weboldaláról hírtelen eltűntek azok a játékok, amelyek Nintendo-licenccel alapulnak (pl. a Donkey Kong Racing GC-re) – a szöveg szerint csak karbantartási munkák folynak az oldalon. Persze, persze: két hónapja...

Az mindenesetre biztos, hogy konkrétumoktól csak a Star Fox Adventures megjelenése után fogunk megtudni, ami szeptember 23-án esedékes. Mát idén, az után egy nappal lesz az európai X02, ahol a Microsoft állítólag nagy fontossággal bejelentéseket készül tenni. Az biztos, hogy valami történik a Rare-rel – a londoni Sunday Times szerint a Nintendo felajánlotta megvételre a részvényeit, ebből már lehet következtetni, hogy „valaki” tényleg meg fogja venni az angol céget. Ha ez mondjuk a Microsoft lesz, akkor persze nem kell Xboxos Donkey Kongra, vagy Star Fox-ra számítani, ezeknek a jogai ugyanis a Nintendónál vannak. A többi játéknál nem lehet biztosan tudni – valószínűleg jogászok fogják eldönteni, hogy a Perfect Dark, Conker, Killer Instinct, Banjo-karakterek kihez fognak tartozni. Következő számunkban már valószínűleg beszámolunk a helyzet megoldódásáról, addig pedig mindenképp izgulhat: ki azért, hogy a Rare maradjon a Nintendónál, ki azért, hogy a Microsoft vegye meg őket, esetleg azért, hogy kezdjenek el fejlesztini PS2-re is (bár ez utóbbira a fentiek alapján kicsi az esély).



ÚJ (RÉM?)HÍREK A PLAYSTATION 3-RÓL

A Sony Japan egyik fejele nemrég küldte az első megdöbbentő részleteket a harmadik generációs konzoljáról. Azt már régóta lehetett tudni, hogy a Sony az IBM-mel és a Toshiba-val társult össze a PS3 központi processzorának megalkotására. A Cell nevű hallgató mikroprocesszor kifejlesztésére eddig

400 millió dollár költsöttek, a tervezés Auszliában. Amerikában zajlik (a chipet utjabban inkább Grid néven emlegetik).

A „Hármas” által „szuperkomputer egy chipen” szlogenrel népszerűsített Cell abban különbözik a jelenlegi processzoroktól, hogy több különálló – de együttműködő – dolgozó sejt lesz rajta. Ezek száma előreláthatólag négy és tizenhat között lesz, az egyszerűbb gépekhez (mondjuk a Toshiba által gyártott tévékhöz) kevesebb is elég lesz, de például az IBM-nek a szerverekhez, a Sonynak pedig a PS3-hoz minden elérhető teljesítményre szükségük lesz. Utóbbiból pedig lesz bőven: az ígéretek szerint a PS2 tudásánál ezerszer, egy 2,5 GigaHertzten kevesebb Pentium 4 processzornál pedig százszor lud majd többet az új gép: egy faterlalpán, azaz másodpercenként egytírhú (az egyes után 18 nulla) műveletnél is gyorsabban fog számolni a masina.

A Sony szövöjve nemrég bejelentette, hogy nem „dobozokban” gondolkodnak, hanem minden elektronikus berendezésbe szeretnék elérhetővé tenni a Cell-t, illetve az operációs rendszert. Ez azt is jelentheti, hogy boltban külön nem is lehet majd kapni PS3-at, hanem be lesz építve a tévébe, hűtőszobába vagy – ad absurdum – a mosógépbe. A PS3 természetesen kiemelten kezeli majd az internetet, és az eredeti elképzelések szerint minden – főként a játékokat – az internetről kellene letölteni. Mostanában erről már igen beszélnék, ahogy arról sem, hogy a világháló segítségével minden PS3 összekapcsolódna, és folyamatosan csoportosítanak át az erőforrásokat, mindig oda, ahol erre éppen szükség van (valószínűleg az internetelérések gyorsasága nem lenne elég ehhez). A PS3-at mindenesetre Japánban 2005-ben tervezik kiadni, de a chipet tesztelése meg idén elkezdődik (papíron már készen van az egész). Több nagy amerikai játékiadó már látta a specifikációkat, és – természetesen név nélkül – azt nyilatkozták, hogy egyrészt a gép működni fog a PS2-es játékokkal is, másrészt viszont elképzelhető, meg fog nőni a játékok elkészülésének ideje és költsége, főként, ha ki akarják használni az ezerszeres teljesítmény-növekedést. A Sony várhatóan jövőre közli a gép végleges specifikációt, ám a játékokról az első információkat nem érdemes 2004 előtt várni.

Hogy mit szól ehhez a konkurencia? Egy Microsoft fejes (J. Allard) szerint az új Xbox már a piacon lesz a 2006-os fociévél előtt. A Nintendo viszont másképp tervez, az új vezérgazgató (Satoru Iwata) szerint lehet, hogy a GameCube lesz az utolsó konzoljuk, azt viszont 2008-ig szeretnék játékokkal támogatni.



TÖKÉLETES GÖRÖGDINNYÉK

Az utóbbi hetekben a világ játékos társadalmja elképedten figyelte, hogy egy úgymond civilizált, európai ország, amelyben egyébiránt kontinens-társi kultúránk bőséges ringott, mit művel azon polgáraival, akik magukról megfélemezve videójátékok próbáknál agyonutált szabadidejüket. Az alábbiakat bizonyos hónapok nemhogy képeket voltak törvényjavaslataknak beterjesztési a parlamentjük elé, de még meg is szavazták:

„Bármilyen elektromos, elektromechanikus és elektronikus játék – beleértve a számítógépes játékokat is – felszerelése és működtetése nyilvános helyeken, például hotelekben, kávézókban, rendezvény-szarnokokban vagy bármilyen más nyilvános vagy magánterületen tilos.”

„A büntetés legalább három hónapnyi szabadságvesztés és legalább 5000 európai pénzbenítés.”

„Aki a büntéscsekményt ismételtten elköveti, annak büntetése legalább egyévnnyi szabadságvesztés és 25.000-tól 75.000- euróig terjedő pénzbenítés”

A fenti törvényjavaslatot eddig csak valamilyen rossz álomban, esetleg egy még rosszabb játék alapsztorijaként tudtuk volna elképzelni – ez azonban Görögországban történt, az Úr 2002. esztendőjében (hogy ha úgy tetszik Playstation után 8-ban). A görög parlament az illegális nyerőautomatákat és fogadásokat akarta valahogy visszaszorítani, de nem vesződik azok elhárításával bármely más játékkal, hanem úgy, ahogy van, betiltatott mindent. A hírdet 3037-es törvényt ráadásul mindenki meglepetésére vadul elkezdtek betartani is: a játékermeket és internet cafétákat bezárás-ra kényszerítették, de ami még durvábban hangzik, a békésen Tetrisző turistákat is megbüntetgette Kosztasz Kikötészes, a helyi lakókat (az az 5000 euró jóval több, mint egy millió forint...). Ma ott tartunk, hogy bárki, aki Görögországban Snake-et/ik mobiltelefonján, Mario Kartozik a reptéren, vagy laptop PC-jén az akkanerésével már játszott, az büntetést követel. A tökéletesen abszurd helyzetet még nevesesebbé teszi az atheni rendőrtörök nyilatkozata, mely szerint: az otthon játszottak nem fogjuk megbüntetni, de szeretnénk elérni, hogy a görög Windows-ból szedjék ki a játékokat”. Ettől függetlenül még mindig teljesen legális bármilyen platformon (játékot árulni (!), ami körülbelül olyan, mintha mondjuk kicsiny hazánk hasonlóan azok honatyalj létezésének a prostitúciót – viszont megbüntetnék azt, aki igénybe veszi a fanyékk szolgáltatásait...)

Szeptember 10-én zajlott az első per, ami három internet café-lutaj ellen indult: az volt a bűnik, hogy a vendégeket engedtek online Counterstrike-ozni és sakkozni (!). Szerencsére időközben az alkalmnybörösök közbe-léptek, és alkalmnybörösnek nyilvánították a 3037-es törvényt. (Talan feltűnik nekik, hogy Pallasz Athén egyik szobra rügiszt szeppekk követelt el...)

... Ettől persze a törvény meg hatályban van, és csak remélni lehet, hogy hamarosan megváltoztatják, vagy talán lehúzzák oda, ahova való.

Mindenesetre ha valaki az utószobában Görögországba menne nyaralni, az jobban teszi, ha a buszon vagy a repőlőn nem húz elő egy Gameboy Advance-ot – vigyen inkább magával „ki nevet a végén”-t, vagy egyszerűen csak: forrassa a szeméit!



OG GALAXIS

PLAYSTATION 2 / X-BOX / GAMECUBE / PC CD JATEKOK ÉS KIEGESZÍTŐK - DVD FILMEK - MULTIMÉDIA

PLAYSTATION 2

Playstation 2 kiegészítők:
Sony Playstation 2 gép... 75.990
Sony Memóriák 8 Mb... 12.990
Sony Dual Shock 2 kont... 9.990
Sony DVD távirányító... 9.990
Sony G-Con2 fénypízt... 12.990
Sony Multitap 2... 16.990
Sony Speedster 2 korm... 24.990
Sunflex Arcade Board... 14.990
SI Double Force P. kont... 4.990
SI DVD távirányító... 3.990
SI Fénypíztoly 3-in-1... 9.990
SI Force Feedb. Wheel... 24.990
SI Hosszabbító kábel... 990
SI Látókábel... 2.990
SI Memóriakártya 16 Mb... 17.990
SI RGB kábel Pro... 1.490
SI RGB kábel Pro DVD... 2.990
SI RF Unlt Pro... 2.490
SI Multitap 2... 7.990
SI Vertical Stand... 1.990
PS2 Double Force Pro... 14.990

PS2 Double Force Pro... 14.990
+ Multitap 2 + DVD távirányító
+ Látókábel + hosszabbító kábel
+ Jet Loc P (játékprogram)
Playstation 2 Bundle 2... 16.990
(az előbbiek, a játék viszont
Pro Rally 2002 v. F1 Champ. 2000
v. Theme Park World v. Rumble
Racing v. X-Squad)

FS2 játékok:
Aggressive Inline... 17.990
Commandos 2... 14.990
Crash Bandicoot... 11.990
Crazy Taxi... 13.990
Dead Or Alive 2... 8.990
Devil May Cry... 17.990
Donald Duck QA... 9.990
Drakan... 16.990
F1 2002... 17.990
Grand Prix Season 2001... 9.990
FIFA 2001... 9.990
Final Fantasy X... 16.990
Fintstones... 10.990
Formula One 2001... 8.990
Freestyle... 17.990
Giants... 17.990
Gran Turismo 3... 8.990
Gran Turismo C 2002... 9.990
Grandia 2... 11.990
Grand Theft Auto 3 PL... 10.990
Half-Life... 17.990
Hidden Invasion... 9.990
ICO... 16.990
JB 007 Agent Under Fire... 9.990
Kessen... 9.990
Knockout Kings 2002... 17.990
Lego Football Manager... 13.990
Lego Racers 2... 17.990
Mad Maestro... 11.990
Medal Of Honor Front... 16.990
Metal Gear Solid 2... 14.990
Moto GP... 8.990
Mummy Returns... 10.990
NBA Live 2002... 17.990
NHL 2002... 17.990
No One Lives Forever... 10.990
Oni... 8.990
Onimusha... 9.990
Prisoner Of War... 14.990
Quake 3 Revolution... 9.990
Rayman Revolution... 9.990
Resident Evil Code: V.X... 9.990
Resident Evil: Surv. 2... 17.990
Shoguns... 12.990
Silent Hill 2... 17.990
Sled Storm... 17.990
Smash Court Tennis P... 16.990
Smuggler's Run... 9.990
Soldier Of Fortune Gd... 14.990
Soul Reaver 2... 10.990
Spider-Man - The Movie... 15.990

SSX... 9.990
Tony Hawk's P.S.3 World Rally Champ... 8.990
WRC... 8.990
X-Men... 9.990
X-Men 2... 9.990
X-Men 3... 9.990
X-Men 4... 9.990
X-Men 5... 9.990
X-Men 6... 9.990
X-Men 7... 9.990
X-Men 8... 9.990
X-Men 9... 9.990
X-Men 10... 9.990
X-Men 11... 9.990
X-Men 12... 9.990
X-Men 13... 9.990
X-Men 14... 9.990
X-Men 15... 9.990
X-Men 16... 9.990
X-Men 17... 9.990
X-Men 18... 9.990
X-Men 19... 9.990
X-Men 20... 9.990
X-Men 21... 9.990
X-Men 22... 9.990
X-Men 23... 9.990
X-Men 24... 9.990
X-Men 25... 9.990
X-Men 26... 9.990
X-Men 27... 9.990
X-Men 28... 9.990
X-Men 29... 9.990
X-Men 30... 9.990
X-Men 31... 9.990
X-Men 32... 9.990
X-Men 33... 9.990
X-Men 34... 9.990
X-Men 35... 9.990
X-Men 36... 9.990
X-Men 37... 9.990
X-Men 38... 9.990
X-Men 39... 9.990
X-Men 40... 9.990
X-Men 41... 9.990
X-Men 42... 9.990
X-Men 43... 9.990
X-Men 44... 9.990
X-Men 45... 9.990
X-Men 46... 9.990
X-Men 47... 9.990
X-Men 48... 9.990
X-Men 49... 9.990
X-Men 50... 9.990
X-Men 51... 9.990
X-Men 52... 9.990
X-Men 53... 9.990
X-Men 54... 9.990
X-Men 55... 9.990
X-Men 56... 9.990
X-Men 57... 9.990
X-Men 58... 9.990
X-Men 59... 9.990
X-Men 60... 9.990
X-Men 61... 9.990
X-Men 62... 9.990
X-Men 63... 9.990
X-Men 64... 9.990
X-Men 65... 9.990
X-Men 66... 9.990
X-Men 67... 9.990
X-Men 68... 9.990
X-Men 69... 9.990
X-Men 70... 9.990
X-Men 71... 9.990
X-Men 72... 9.990
X-Men 73... 9.990
X-Men 74... 9.990
X-Men 75... 9.990
X-Men 76... 9.990
X-Men 77... 9.990
X-Men 78... 9.990
X-Men 79... 9.990
X-Men 80... 9.990
X-Men 81... 9.990
X-Men 82... 9.990
X-Men 83... 9.990
X-Men 84... 9.990
X-Men 85... 9.990
X-Men 86... 9.990
X-Men 87... 9.990
X-Men 88... 9.990
X-Men 89... 9.990
X-Men 90... 9.990
X-Men 91... 9.990
X-Men 92... 9.990
X-Men 93... 9.990
X-Men 94... 9.990
X-Men 95... 9.990
X-Men 96... 9.990
X-Men 97... 9.990
X-Men 98... 9.990
X-Men 99... 9.990
X-Men 100... 9.990

SSX... 9.990
Tony Hawk's P.S.3 World Rally Champ... 8.990
WRC... 8.990
X-Men... 9.990
X-Men 2... 9.990
X-Men 3... 9.990
X-Men 4... 9.990
X-Men 5... 9.990
X-Men 6... 9.990
X-Men 7... 9.990
X-Men 8... 9.990
X-Men 9... 9.990
X-Men 10... 9.990
X-Men 11... 9.990
X-Men 12... 9.990
X-Men 13... 9.990
X-Men 14... 9.990
X-Men 15... 9.990
X-Men 16... 9.990
X-Men 17... 9.990
X-Men 18... 9.990
X-Men 19... 9.990
X-Men 20... 9.990
X-Men 21... 9.990
X-Men 22... 9.990
X-Men 23... 9.990
X-Men 24... 9.990
X-Men 25... 9.990
X-Men 26... 9.990
X-Men 27... 9.990
X-Men 28... 9.990
X-Men 29... 9.990
X-Men 30... 9.990
X-Men 31... 9.990
X-Men 32... 9.990
X-Men 33... 9.990
X-Men 34... 9.990
X-Men 35... 9.990
X-Men 36... 9.990
X-Men 37... 9.990
X-Men 38... 9.990
X-Men 39... 9.990
X-Men 40... 9.990
X-Men 41... 9.990
X-Men 42... 9.990
X-Men 43... 9.990
X-Men 44... 9.990
X-Men 45... 9.990
X-Men 46... 9.990
X-Men 47... 9.990
X-Men 48... 9.990
X-Men 49... 9.990
X-Men 50... 9.990
X-Men 51... 9.990
X-Men 52... 9.990
X-Men 53... 9.990
X-Men 54... 9.990
X-Men 55... 9.990
X-Men 56... 9.990
X-Men 57... 9.990
X-Men 58... 9.990
X-Men 59... 9.990
X-Men 60... 9.990
X-Men 61... 9.990
X-Men 62... 9.990
X-Men 63... 9.990
X-Men 64... 9.990
X-Men 65... 9.990
X-Men 66... 9.990
X-Men 67... 9.990
X-Men 68... 9.990
X-Men 69... 9.990
X-Men 70... 9.990
X-Men 71... 9.990
X-Men 72... 9.990
X-Men 73... 9.990
X-Men 74... 9.990
X-Men 75... 9.990
X-Men 76... 9.990
X-Men 77... 9.990
X-Men 78... 9.990
X-Men 79... 9.990
X-Men 80... 9.990
X-Men 81... 9.990
X-Men 82... 9.990
X-Men 83... 9.990
X-Men 84... 9.990
X-Men 85... 9.990
X-Men 86... 9.990
X-Men 87... 9.990
X-Men 88... 9.990
X-Men 89... 9.990
X-Men 90... 9.990
X-Men 91... 9.990
X-Men 92... 9.990
X-Men 93... 9.990
X-Men 94... 9.990
X-Men 95... 9.990
X-Men 96... 9.990
X-Men 97... 9.990
X-Men 98... 9.990
X-Men 99... 9.990
X-Men 100... 9.990

Playstation 2

Playstation 2 kiegészítők:
Sony Playstation 2 gép... 75.990
Sony Memóriák 8 Mb... 12.990
Sony Dual Shock 2 kont... 9.990
Sony DVD távirányító... 9.990
Sony G-Con2 fénypízt... 12.990
Sony Multitap 2... 16.990
Sony Speedster 2 korm... 24.990
Sunflex Arcade Board... 14.990
SI Double Force P. kont... 4.990
SI DVD távirányító... 3.990
SI Fénypíztoly 3-in-1... 9.990
SI Force Feedb. Wheel... 24.990
SI Hosszabbító kábel... 990
SI Látókábel... 2.990
SI Memóriakártya 16 Mb... 17.990
SI RGB kábel Pro... 1.490
SI RGB kábel Pro DVD... 2.990
SI RF Unlt Pro... 2.490
SI Multitap 2... 7.990
SI Vertical Stand... 1.990
PS2 Double Force Pro... 14.990

PS2 Double Force Pro... 14.990
+ Multitap 2 + DVD távirányító
+ Látókábel + hosszabbító kábel
+ Jet Loc P (játékprogram)
Playstation 2 Bundle 2... 16.990
(az előbbiek, a játék viszont
Pro Rally 2002 v. F1 Champ. 2000
v. Theme Park World v. Rumble
Racing v. X-Squad)

FS2 játékok:
Aggressive Inline... 17.990
Commandos 2... 14.990
Crash Bandicoot... 11.990
Crazy Taxi... 13.990
Dead Or Alive 2... 8.990
Devil May Cry... 17.990
Donald Duck QA... 9.990
Drakan... 16.990
F1 2002... 17.990
Grand Prix Season 2001... 9.990
FIFA 2001... 9.990
Final Fantasy X... 16.990
Fintstones... 10.990
Formula One 2001... 8.990
Freestyle... 17.990
Giants... 17.990
Gran Turismo 3... 8.990
Gran Turismo C 2002... 9.990
Grandia 2... 11.990
Grand Theft Auto 3 PL... 10.990
Half-Life... 17.990
Hidden Invasion... 9.990
ICO... 16.990
JB 007 Agent Under Fire... 9.990
Kessen... 9.990
Knockout Kings 2002... 17.990
Lego Football Manager... 13.990
Lego Racers 2... 17.990
Mad Maestro... 11.990
Medal Of Honor Front... 16.990
Metal Gear Solid 2... 14.990
Moto GP... 8.990
Mummy Returns... 10.990
NBA Live 2002... 17.990
NHL 2002... 17.990
No One Lives Forever... 10.990
Oni... 8.990
Onimusha... 9.990
Prisoner Of War... 14.990
Quake 3 Revolution... 9.990
Rayman Revolution... 9.990
Resident Evil Code: V.X... 9.990
Resident Evil: Surv. 2... 17.990
Shoguns... 12.990
Silent Hill 2... 17.990
Sled Storm... 17.990
Smash Court Tennis P... 16.990
Smuggler's Run... 9.990
Soldier Of Fortune Gd... 14.990
Soul Reaver 2... 10.990
Spider-Man - The Movie... 15.990

SSX... 9.990
Tony Hawk's P.S.3 World Rally Champ... 8.990
WRC... 8.990
X-Men... 9.990
X-Men 2... 9.990
X-Men 3... 9.990
X-Men 4... 9.990
X-Men 5... 9.990
X-Men 6... 9.990
X-Men 7... 9.990
X-Men 8... 9.990
X-Men 9... 9.990
X-Men 10... 9.990
X-Men 11... 9.990
X-Men 12... 9.990
X-Men 13... 9.990
X-Men 14... 9.990
X-Men 15... 9.990
X-Men 16... 9.990
X-Men 17... 9.990
X-Men 18... 9.990
X-Men 19... 9.990
X-Men 20... 9.990
X-Men 21... 9.990
X-Men 22... 9.990
X-Men 23... 9.990
X-Men 24... 9.990
X-Men 25... 9.990
X-Men 26... 9.990
X-Men 27... 9.990
X-Men 28... 9.990
X-Men 29... 9.990
X-Men 30... 9.990
X-Men 31... 9.990
X-Men 32... 9.990
X-Men 33... 9.990
X-Men 34... 9.990
X-Men 35... 9.990
X-Men 36... 9.990
X-Men 37... 9.990
X-Men 38... 9.990
X-Men 39... 9.990
X-Men 40... 9.990
X-Men 41... 9.990
X-Men 42... 9.990
X-Men 43... 9.990
X-Men 44... 9.990
X-Men 45... 9.990
X-Men 46... 9.990
X-Men 47... 9.990
X-Men 48... 9.990
X-Men 49... 9.990
X-Men 50... 9.990
X-Men 51... 9.990
X-Men 52... 9.990
X-Men 53... 9.990
X-Men 54... 9.990
X-Men 55... 9.990
X-Men 56... 9.990
X-Men 57... 9.990
X-Men 58... 9.990
X-Men 59... 9.990
X-Men 60... 9.990
X-Men 61... 9.990
X-Men 62... 9.990
X-Men 63... 9.990
X-Men 64... 9.990
X-Men 65... 9.990
X-Men 66... 9.990
X-Men 67... 9.990
X-Men 68... 9.990
X-Men 69... 9.990
X-Men 70... 9.990
X-Men 71... 9.990
X-Men 72... 9.990
X-Men 73... 9.990
X-Men 74... 9.990
X-Men 75... 9.990
X-Men 76... 9.990
X-Men 77... 9.990
X-Men 78... 9.990
X-Men 79... 9.990
X-Men 80... 9.990
X-Men 81... 9.990
X-Men 82... 9.990
X-Men 83... 9.990
X-Men 84... 9.990
X-Men 85... 9.990
X-Men 86... 9.990
X-Men 87... 9.990
X-Men 88... 9.990
X-Men 89... 9.990
X-Men 90... 9.990
X-Men 91... 9.990
X-Men 92... 9.990
X-Men 93... 9.990
X-Men 94... 9.990
X-Men 95... 9.990
X-Men 96... 9.990
X-Men 97... 9.990
X-Men 98... 9.990
X-Men 99... 9.990
X-Men 100... 9.990

SSX... 9.990
Tony Hawk's P.S.3 World Rally Champ... 8.990
WRC... 8.990
X-Men... 9.990
X-Men 2... 9.990
X-Men 3... 9.990
X-Men 4... 9.990
X-Men 5... 9.990
X-Men 6... 9.990
X-Men 7... 9.990
X-Men 8... 9.990
X-Men 9... 9.990
X-Men 10... 9.990
X-Men 11... 9.990
X-Men 12... 9.990
X-Men 13... 9.990
X-Men 14... 9.990
X-Men 15... 9.990
X-Men 16... 9.990
X-Men 17... 9.990
X-Men 18... 9.990
X-Men 19... 9.990
X-Men 20... 9.990
X-Men 21... 9.990
X-Men 22... 9.990
X-Men 23... 9.990
X-Men 24... 9.990
X-Men 25... 9.990
X-Men 26... 9.990
X-Men 27... 9.990
X-Men 28... 9.990
X-Men 29... 9.990
X-Men 30... 9.990
X-Men 31... 9.990
X-Men 32... 9.990
X-Men 33... 9.990
X-Men 34... 9.990
X-Men 35... 9.990
X-Men 36... 9.990
X-Men 37... 9.990
X-Men 38... 9.990
X-Men 39... 9.990
X-Men 40... 9.990
X-Men 41... 9.990
X-Men 42... 9.990
X-Men 43... 9.990
X-Men 44... 9.990
X-Men 45... 9.990
X-Men 46... 9.990
X-Men 47... 9.990
X-Men 48... 9.990
X-Men 49... 9.990
X-Men 50... 9.990
X-Men 51... 9.990
X-Men 52... 9.990
X-Men 53... 9.990
X-Men 54... 9.990
X-Men 55... 9.990
X-Men 56... 9.990
X-Men 57... 9.990
X-Men 58... 9.990
X-Men 59... 9.990
X-Men 60... 9.990
X-Men 61... 9.990
X-Men 62... 9.990
X-Men 63... 9.990
X-Men 64... 9.990
X-Men 65... 9.990
X-Men 66... 9.990
X-Men 67... 9.990
X-Men 68... 9.990
X-Men 69... 9.990
X-Men 70... 9.990
X-Men 71... 9.990
X-Men 72... 9.990
X-Men 73... 9.990
X-Men 74... 9.990
X-Men 75... 9.990
X-Men 76... 9.990
X-Men 77... 9.990
X-Men 78... 9.990
X-Men 79... 9.990
X-Men 80... 9.990
X-Men 81... 9.990
X-Men 82... 9.990
X-Men 83... 9.990
X-Men 84... 9.990
X-Men 85... 9.990
X-Men 86... 9.990
X-Men 87... 9.990
X-Men 88... 9.990
X-Men 89... 9.990
X-Men 90... 9.990
X-Men 91... 9.990
X-Men 92... 9.990
X-Men 93... 9.990
X-Men 94... 9.990
X-Men 95... 9.990
X-Men 96... 9.990
X-Men 97... 9.990
X-Men 98... 9.990
X-Men 99... 9.990
X-Men 100... 9.990

Playstation 2

Playstation 2 kiegészítők:
Sony Playstation 2 gép... 75.990
Sony Memóriák 8 Mb... 12.990
Sony Dual Shock 2 kont... 9.990
Sony DVD távirányító... 9.990
Sony G-Con2 fénypízt... 12.990
Sony Multitap 2... 16.990
Sony Speedster 2 korm... 24.990
Sunflex Arcade Board... 14.990
SI Double Force P. kont... 4.990
SI DVD távirányító... 3.990
SI Fénypíztoly 3-in-1... 9.990
SI Force Feedb. Wheel... 24.990
SI Hosszabbító kábel... 990
SI Látókábel... 2.990
SI Memóriakártya 16 Mb... 17.990
SI RGB kábel Pro... 1.490
SI RGB kábel Pro DVD... 2.990
SI RF Unlt Pro... 2.490
SI Multitap 2... 7.990
SI Vertical Stand... 1.990
PS2 Double Force Pro... 14.990

PS2 Double Force Pro... 14.990
+ Multitap 2 + DVD távirányító
+ Látókábel + hosszabbító kábel
+ Jet Loc P (játékprogram)
Playstation 2 Bundle 2... 16.990
(az előbbiek, a játék viszont
Pro Rally 2002 v. F1 Champ. 2000
v. Theme Park World v. Rumble
Racing v. X-Squad)

FS2 játékok:
Aggressive Inline... 17.990
Commandos 2... 14.990
Crash Bandicoot... 11.990
Crazy Taxi... 13.990
Dead Or Alive 2... 8.990
Devil May Cry... 17.990
Donald Duck QA... 9.990
Drakan... 16.990
F1 2002... 17.990
Grand Prix Season 2001... 9.990
FIFA 2001... 9.990
Final Fantasy X... 16.990
Fintstones... 10.990
Formula One 2001... 8.990
Freestyle... 17.990
Giants... 17.990
Gran Turismo 3... 8.990
Gran Turismo C 2002... 9.990
Grandia 2... 11.990
Grand Theft Auto 3 PL... 10.990
Half-Life... 17.990
Hidden Invasion... 9.990
ICO... 16.990
JB 007 Agent Under Fire... 9.990
Kessen... 9.990
Knockout Kings 2002... 17.990
Lego Football Manager... 13.990
Lego Racers 2... 17.990
Mad Maestro... 11.990
Medal Of Honor Front... 16.990
Metal Gear Solid 2... 14.990
Moto GP... 8.990
Mummy Returns... 10.990
NBA Live 2002... 17.990
NHL 2002... 17.990
No One Lives Forever... 10.990
Oni... 8.990
Onimusha... 9.990
Prisoner Of War... 14.990
Quake 3 Revolution... 9.990
Rayman Revolution... 9.990
Resident Evil Code: V.X... 9.990
Resident Evil: Surv. 2... 17.990
Shoguns... 12.990
Silent Hill 2... 17.990
Sled Storm... 17.990
Smash Court Tennis P... 16.990
Smuggler's Run... 9.990
Soldier Of Fortune Gd... 14.990
Soul Reaver 2... 10.990
Spider-Man - The Movie... 15.990

SSX... 9.990
Tony Hawk's P.S.3 World Rally Champ... 8.990
WRC... 8.990
X-Men... 9.990
X-Men 2... 9.990
X-Men 3... 9.990
X-Men 4... 9.990
X-Men 5... 9.990
X-Men 6... 9.990
X-Men 7... 9.990
X-Men 8... 9.990
X-Men 9... 9.990
X-Men 10... 9.990
X-Men 11... 9.990
X-Men 12... 9.990
X-Men 13... 9.990
X-Men 14... 9.990
X-Men 15... 9.990
X-Men 16... 9.990
X-Men 17... 9.990
X-Men 18... 9.990
X-Men 19... 9.990
X-Men 20... 9.990
X-Men 21... 9.990
X-Men 22... 9.990
X-Men 23... 9.990
X-Men 24... 9.990
X-Men 25... 9.990
X-Men 26... 9.990
X-Men 27... 9.990
X-Men 28... 9.990
X-Men 29... 9.990
X-Men 30... 9.990
X-Men 31... 9.990
X-Men 32... 9.990
X-Men 33... 9.990
X-Men 34... 9.990
X-Men 35... 9.990
X-Men 36... 9.990
X-Men 37... 9.990
X-Men 38... 9.990
X-Men 39... 9.990
X-Men 40... 9.990
X-Men 41... 9.990
X-Men 42... 9.990
X-Men 43... 9.990
X-Men 44... 9.990
X-Men 45... 9.990
X-Men 46... 9.990
X-Men 47... 9.990
X-Men 48... 9.990
X-Men 49... 9.990
X-Men 50... 9.990
X-Men 51... 9.990
X-Men 52... 9.990
X-Men 53... 9.990
X-Men 54... 9.990
X-Men 55... 9.990
X-Men 56... 9.990
X-Men 57... 9.990
X-Men 58... 9.990
X-Men 59... 9.990
X-Men 60... 9.990
X-Men 61... 9.990
X-Men 62... 9.990
X

MADE IN JAPAN

KIADÓ: SEGA FEJLESZTŐ: RED COMPANY és OVERWORKS
MEGJELENÉS: 2003-2006 ■



SHUTOKU BATTLE 01

KIADÓ: PÁR FEJLESZTŐ: PÁR TÍPUS: NTSC
MEGJELENÉS: 1992. JÚLIUS (Japán), 1992. OKTÓBER (PAL/NTSC)

A februárban bejele, aztán Wangan Midnight mégse jelenik meg nárcus, legálábbis nem ezzel a címmel. Ez a projekt tulajdonképpen a Tokyo Xtreme Racer 2 online változata lett volna, online versenyzési lehetőséggel kibővíelve. Ehelyett a Shutokos Battle II (naátuk Tokyo Xtreme Racer One) nevét kapta a japán éjszakaiban zajló illegális autoverseny. A folytatásban olyan udjandosok lesznek, mint az online játéklehetőség, valódi nevükön szereplő autók, illetőleg egy hosszabb bejárató útvonál mely osakai, yokohamai, hanšhin-i és nagoyai leágazásokkal lesz tarkítva.

Lesz egy úr. SP Battle mód is, melyben időre mennék a futamok, és egymás után három ellenfelet kell legyőznünk. A választási lehetőség autók között természetesen az egész japán gépjárműpark minden felfutarkozik, így többek között a Nissan a Mitsubishi, a Mazda vagy a Toyota. A szokásos tuningalási elemek természetesen megmaradnak, akárcsak az a jellemző, hogy kizárólag éjszakai versenyeket láthatunk. Nálunk remélhetőleg valaminek jóvá nyír környékén lesz kapható.





ects* 2002

29-31 august earls court london



Augusztus 29-31. között került lebonyolításra a londoni Earl's Courtban a legnagyobb európai játékbörze, az ECTS. Némi meglepetésre, mondhatjuk, mint az előzmények fényében ismeretes volt. Az ECTS (European Computer Trade Show) története 1989-ben kezdődött: az év tavaszán rendeztek meg először, és a mintegy 1800 látogató leg többje nagy- és kiskereskedő volt. A videójáték-üzletág robbanásszerű fejlődésével lett egyre nagyobb szabású a rendezvény, 1992-ben például már annyira, hogy a szervezők úgy döntöttek, ősszel is megrendezik. 1997-ben megszűntették a tavaszi kiállítást, mégpedig elsősorban azért, mert az E3-nak nem jelentett konkurenciát: a fejlesztők, kiadók nem akartak egy hónapon belül kétszer megjelenni egy show-n, és különösen nem akartak csillagászati összegeket kifizetni az USA és Japán után csak harmadrendű piacnak számító európai kiállítás standjairól (összehasonlításképpen: ekkor az ECTS-nek 12.000, míg az E3-nak 45.000 látogatója volt). Azóta is komoly gondjai vannak a kiállítás szervezőinek – annyira magas bérleti díjakat kell szabniuk, hogy nemcsak a kisebb kiadók ijednek meg tőle, de a nagyobbak is inkább közeli hotelek konferenciatermében mutatják be portékáikat. Az Electronic Arts vezetői például kerek-perccel kijelentették: nekik sokkal jobban megéri a kiállítás időpontjában kibérelni egy ötcsillagos hotel előadótermet, ahol a látogatók kizárólag az ő termékeikre koncentrálnak, mint megjelenni egy felelősekre helyen az ECTS-en (hasonlóképp vélekedett több alkalommal a Sony, a Nintendo és még sorolhatnánk). A kiállítás számának csökkenése, és főleg a "nagyok" elmaradása aztán együtt járt a látogatók elmaradozásával is: 2000-ben például még 23.000-en tekintettek meg a show-t, idén már csak 15.500-an.

Idén egyáltalán már maga a rendezvény is veszélybe került, és mindenképpen egy nagyobb szponzorra volt szükség, hogy egyáltalán megrendezhessék. Ezt a szerepet a Sony vállalta magára, cserébe az épület alapterületének felén megszervezhették saját bemutatójukat, amelyet Playstation Experience névre kereszteltek. Ugyanennek volt köszönhető, hogy más konzolokra nem is nagyon állítottak ki a kiadók – néhol megakadt a szem egy-egy Xbox- vagy GameCube-játékon (persze nyilván nem a Sony területén), de például a Microsoft egy szem programot nem hozott ki, a Nintendo pedig szintén egy hotelemben mutatta be ugyanazokat a programokat, amiket a májusi E3-on. A legnagyobb nyűgöség természetesen így a Sony-nál volt, ahol szinte minden idén megjelent – és nagyobb névnek számító – PS2-játékot ki lehetett próbálni (összesen 32-t), ráadásul rendkívül látványos keretek között (sötét terem, lézerek, forgó reflektorok, hatalmas projektorok). Lara Croft is kiállítotagot az eseményre, számtalan DJ-vel és rockbandával egyetemben, sőt még néhány görögskás srácot is beszereztek, habár bemutatójuk nyilván nem ütötte meg Tony Hawk és társainak szereplését az E3-on.

Az ECTS hanyatlása érezhető volt azon is, hogy tulajdonképpen semmilyen nagyobb horderejű bejelentés nem született, és tulajdonképpen alig volt olyan játék, amit korábban még nem láthattak a nagyközönség. Ilyen volt például a World Rally Championship 2, a FIFA 2003 vagy mondjuk a Broken Sword 3, amelyek témájuknál fogva eleve az európai piac igényei szerint készültek játékok. A legnagyobb meglepetést a 3DO okozta, akik évek óta tartó vegetálásuk óta végre tényleg igényes játékokkal álltak elő – mégha nem is volt mind játszható.

A SHOW JÁTÉKAI

Az ECTS weboldalának szavazati alapján

Az év konzolja
Az év játéka
Az év kiadója

Playstation 2
Grand Theft Auto 3
Electronic Arts

Az európai újságírók helyszíni szavazati alapján

A show legjobb játéka
A show konzoljátéka
A show kézkonzoljátéka

Tom Clancy's Splinter Cell
The Sims
Super Monkey Ball Junior

Néhány ország szavazórendszerén is megállapították egy díjat

Az év konzoljátéka (Franciaország)
Az év konzoljátéka (Németország)
Az év konzoljátéka (Belgium-Államok)

Metal Gear Solid 2
Halo
Grand Theft Auto 3
Az év konzoljátéka (Olaszország)
Halo

Nemzetek:

Az MCV játékipari újság: "Best of British" díja: Criterion Software (a Redneckware fejlesztőfelületét)
A The Develon Magazine által adott díj a legjobb játékokat: "Noblesse" díja (a GTA3 miatt)
Az Edge magazin különdíja: Sony Japan (az Icoért)

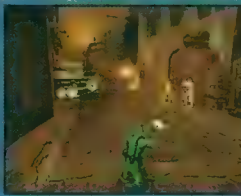


WHICH ONE TRY A ZUM?

Bizonyos értelemben az ECTS legnagyobb – sőt, kicsit pesszimista: az egyetlen – meglepetése az volt, hogy a 3DO egy teljesen új arculattal mutatkozott be. Az utóbbi években konzolra csak buggyta a Harry Menekél és gyenge fantaszi akciójátékokkal megjelölt célnél fontos változások történtek. Mint azt Kelli Turner, a játékleírásfejtés felelős manager elmondta: "eddig mi voltunk az Arny Men-cég, de ez az utóbbi pár évben nagyon nem jött be. A játékokos idősorok lettek, így játékainknak is le kellett nőnie hozzájuk". Így volt, bár gyengébb csúcsok is: így PS2-s az Arny Men játék GC-s átirata, vagy a Cubix név rázslimpo alatti Cubix Showdown, de az nem lehet mondani, hogy az elkepesztően veres és kegyetlen Four Horsemen of the Apocalypse vagy az SHS gyerekes lenne. Részintekről nagyon szimpatikus az az irányváltás, és ószóndán reméljük, hogy a közeljövőben nem kizárólag "Islemem, bár megint egy..." kezűldő mondatokkal kell említenünk a 3DO nevét.

ARMY MEN: SARGE'S WAR

Kiadó/Ellesztő: 300 Megnevezés: 2002. 1. évi 3.

[illegible]

SRS - STREET RACING SYNDICATE

Младі: 300 ідеалів, Eutecnyx, Мінск, 2003, 96 с.

[illegible]

Működés közben viszont akár a hecsikak is lefoglathallják. Az autók ugyan zördülnek, ám ebben a tekintetben furcsa köztudott figyelhetők meg: egyfelől teljesen realizisztikus rögözlődést, gérnek, másfelől viszont kijelentették, hogy nem tehet "halálra" zúzni a kocsi. Maga a verseny eléggé hasonlít a Burnoutra: a szimuláció és a játéktérrel irányítás között van, és az utcai forgalom is nehezíti az élejlünk.

JACKED

Működő/fejlesztő: 300 Megjelenés: 2003. máj.



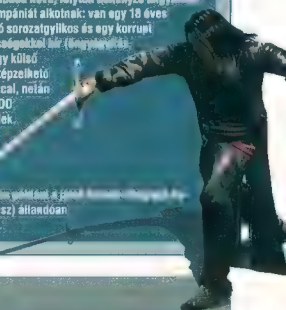
Jacked leginkább a régi Road Rash-sorozatra emlékeztet, mert itt is mekkora motorosokból állnak össze. Ezért az egy vereségsorozatban való helytállásnak mindenképp felturbózott motorokkal. A sofőrök nem nagyon észlelik a felfegyverzést, így a kezük ügyébe akadnak minden eszközzel, illetve ezek hiányában magával a végtaggal próbálják akadoztatni a többieket. Ez főbbnyíra azt jelenti, hogy egy láncsal, egy lecsapott végű ásványi, köröz egyhánál az akadoztatásnál is rászorultuk az állítást haladva.



hátára, mire az ügyebár ordítva kiesik a versenyből. Természetesen a konkurencia is ilyen jellegű sportzerűlőn megmozdulásokat ellenük is szívóan alkalmazza. A direkt eszközök mellett a környezetet is felhasználjuk vérengzésre: a szakadékokba, autózúdókba, farkasvermekbe bele is lehet tolni a többieket. A karakterek a versenyek megnyerésével fejlődnek, később az fizikai megjelenésüket is befolyásolja.

FOUR HORSEMAN OF THE APOCALYPSE

Kiadó/fejlesztő: 380 Media Kft., 2003. nyár  2003. ősz 

[illegible]

NINTENDO BREAKFAST



Bár a Nintendo nem állított ki az ECTS területén, az egyik nap hajnalán (nyolckor!) – nem csoda, hogy a résztvevők mind álltak hajjal, csípősen és ásitozva jelentek meg) össztetrombitáltak az újsárgárdor a BAFTA egyik termébe reggelizni. Itt mindenki kijátszhatta magától a Mario Sunshine-nal, a Zeldával és a Metroiddal, majd ezután következett a sajátjátékok tárlata, amit David Gosen, a Nintendo európai vezetője tartott. Ez egyrészt állt saját maguk fényezéséből és a rivalisok stratégiai hibáinak kiemeleséből (ebben persze semmi rossz nincs: mindenki

ezt csinálja), másrészt viszont közölték az idei saját fejlesztésű GC-játékok megjelenési dátumait. Ezek a következőképpen alakulnak:

Super Mario Sunshine	Október 4.
Eternal Darkness	November 1.
StarFox Adventures	November 22.
Mario Party 4	November 29.
Wario World	December 6.

Ezekén kívül még rengeteg ígéretes fejlesztés lát napvilágot a gépre idén, többek között a **Tony Hawk 4**, a **TimeSplitters 2** vagy a **Burnout 2**.



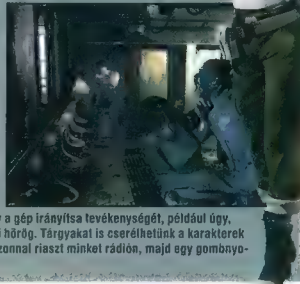
ects* 2002
the show london uk



RESIDENT EVIL ZERO

Kiadó/fejlesztő: Megjelenés:

Mire ezt a hírt olvasod, már Európában is megjelent az első Resident Evil GC-s változata, és most a Capcom közölte, hogy annak előzménya 2003 első negyedévében jön ki szűkebb pátriánkban. Habár ugyanazzal a grafikus engine-nel készült, a játék talán még szebb lesz, mint az első rész, ráadásul a játékmenet is radikálisan megváltozik azáltal, hogy most egyszerre két vendőrt kell irányítanunk: Rebecca ismerős lehet az első epizódból, míg Billy teljesen új szereplő. Bárkor válhatunk közülük, és akármilyen messze is elvándorolhatunk a másikól – arra azonban figyelniünk kell, hogy az éppen magára hagyott figurát simán felfalhatják a zombik, ezért érdemes valami védett helyen hagyni. Pár beállítással még azt is megadhatjuk, hogy a gép irányítsa tevékenységét, például úgy, hogy jöjjön velünk, és lőjön mindenre, ami hörög. Tárgyakat is cserélhetünk a karakterek között, sőt ha a másik bajba kerül, akkor azonnal riaszt minket rádión, majd egy gombnyomással, és máris őt irányítjuk.



GIO GIO'S BIZARRE ADVENTURE

Kiadó/fejlesztő: Capcom Megjelenés: 2002. december

Japán legnépszerűbb játéka végre elérte Európát! – kezdődik a Capcom hirdetése. A cím persze klasszikus, bár az igaz, hogy a Jo-Jo's Bizarre Adventure (ez az eredeti cím) egész jól fogott kelelten. A program egy 3D-s versenyző játék, ami ugyanazzal a grafikus megoldással – Arisztón – készült, mint az Auto Modellista. A karakterek egy Hareline Araki című manga-művére alapozva alapján karölttek bele a játékba, és a színe – ami a címből kö-



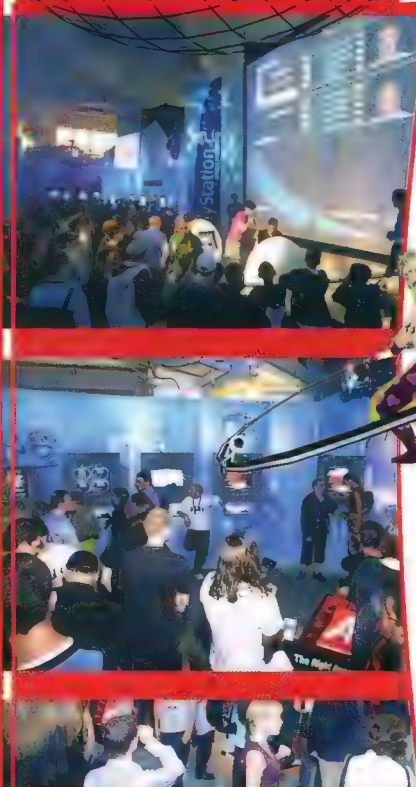
Forrás: Capcom

KONAMI

Konamiék nem igazán szedték össze magukat erre a kiállításra, ahogy az E3-on is, a legnagyobb játékaikat annak ellenére csak videó-formában mutatták be, hogy még idén megjelennek. Mind a Metal Gear Solid 2: Subsistence (Xbox, PS2), a Silent Hill 3 (PS2) és a Zone of the Enders: The Second Runner (PS2) ugyanazzal a kedves náloval jelen, mint májusban. Amerikában, Persze ki volt állítva teljes Pro Evolution-sorozatuk (skateboarding, Snowboarding, Soccer 2), és volt pár Disney-s sportjáték is (Soccer és Skateboarding).

Silent Hill 3

Zone of the Enders: The Second Runner



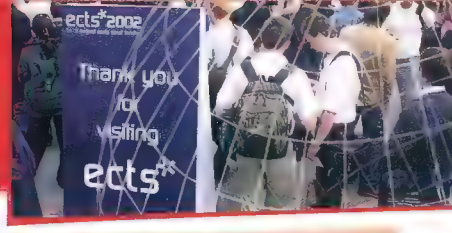
A Capcom közlése szerint az Auto Modellista európai változatában (november) nem lesz online játékmód, de ha a program sikeres lesz, akkor a cég jövőre kiad egy olyan verziót, amivel már ez is használható lesz.

Sikerült kiegészíteni a Devil May Cry 2 európai meg-

jelentését a Capcomból, ami a hivatalos közlés szerint az pontosan 2003-ban jelenik meg.

A Nintendo bejelentése szerint eddig májdecem májusig a GameCube-ra nem ki Európában, és ezt még idén meg akarják duplázni. GBA-ból eddig négyváltást tartanak, és ezt két-három új akciójáték feljebb hozza még 2002-ben.

Az ECTS alatt – de nem ott – jelentette be a Sony, hogy lecseréli a PS2 árát 259 euróra (169 font, kb. 63.300 forint). Még aznap a Microsoft is reagált, és a Sony árai alá mentek 249 euróval (159 font, kb. 50.000 forint). Ezután nem ment a Nintendo várni, de új közölte, hogy elégedettek a jelenlegi árával (199 euró, 129 font, kb. 43.000 forint) és idén már biztos, hogy nem csökkentik azt.



INFOGRAVES

Az Infogrames nem lett ki úgy magert, mint az E3-on, semmi újat nem mutatott be. Az egész standon a legnagyobb gyűzség az élekes nyariményeket rajzó Unreal Tournament 2003 (PC) körül zajlott. Konzolfronton jöttek egy végleges európai Startmanuel és egy játszható GameCube-os Godzillo-va. Ezen kívül kizárólag videókat mutogattak, például az Xboxos Unreal Championshipről (ez még idén kijön, ami azt jelenti, hogy meg 2002-ben játszhatunk online Európában), a keltfe Supermánról, valamint a Terminator: Dawn of Fate-ről (PS2, Xbox). Utóbbiból ráadásul csak az áttevő videókat hozták el, így a játékból allig pár másodpercet lehetett látni. Az biztos, hogy ez nem az Infogrames kiállítása volt...



FIFA 2003

Kiadó: Electronic Arts Fejlesztő: EA GAMES

Megjelenés: 2002. november



Ugy látszik, a FIFA-nál tanultak abból, hogy a sorozat utóbbi két része korábban reszesült akkora elismerésben (és persze bevételben), mint a korábbiak – ezért állították szembe az alapoktól újralírt mindent. A grafika tényleg pofás, de azért a TIF2002 játékosait csak meglepetéssel tudták Az Al-n viszont rengeteget fejlesztettek: egyszerűen saját játékosaink lesznek okosabbak (megpróbálnak helyezkedni, elcsalni a védőket), maszesszt az ellenfél is sokkal realisztikusabban játszik. Utóbbiról azt a példát említtették a fejlesztők, hogy ha 1-0-ra vezetünk, akkor a meccs utolsó negyedében az ellenfél hatalmas offenzívát mutat, megpróbál beszorítani minket, előretolja még a középpályásokat is. A World Cupban már teljesen elrontott pontversenyek is új rendszere lesz, amivel már olyanokat is lehet művelni, mint ami például Ronaldinho csinált Samanellal a vb-n. Egy másik hiányszólam a pótlókat: félidőben és a meccs végén egy rövid összefoglalót nehetünk meg a legizgalmasabb mozzanatokról.

FREEDOM: BATTLE FOR LIBERTY ISLAND

Kiadó: Electronic Arts Fejlesztő: EA GAMES Megjelenés: 2002. december

Az EA már rég bejelentette, hogy lesz egy ilyen című programjuk, de eddig még semmi konkrétumot nem közöltek róla. Az ECTS-en bemutatott belőle egy hosszú videót és a fejlesztők is válaszoltak a kérdésekre. A program alapvetően egy stratégiai játék lesz. A szövetségek meggyerítik a hidegháborút, atomot dobtak Washingtonra és már mekén gyűlekeznek a mexikói határon (ki tudja, miért?) – mi pedig eljuttatjuk a szabványi Jenki hozzáll, aki az egyszerű munkából az Amerikai Egyesült Államok megmentőjévé válik. Minél több embert kell magunk mellé csábítanunk, és városi város után visszafoglalni a kell felszabadítani az országot. Milyen kiderül a parancsokat, mi is valószínűleg egy egyszerű tarthatunk, és személyesen is részt vehetünk a harcokban egy követő kámerát használó részben. Gépfegyverekkel, Molotov-kövekkel és rakétákkal ellátott polgári demokratikus értékre a ruszkiakat, akár egyedül, akár egy kisebb hadsereg élén.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2

EXTREME

Kiadó: Sony Fejlesztő: EA GAMES Megjelenés: 2002. november

Mindenkinek emlékeztetőre a verseny- és rallyjátékok közötti különbség: a rallyjátékban résztvevő lánczók: megerreg próbálhatják ki a V-Rally 3-at, de még idén kijön a Rally Pointers, a Shes, a Colin McRae Rally 3 és a WRC 2. Utóbbi három a rallyjátékban résztvevő, akik az első részhez képest, például az időmérőket sokkal több pillanattal állnak (ez közeppel akkor fogható meg, amikor sikerül mekizsgálnunk valamit). A kocsi minden része beharapható, behárít, megerreg, még durrdefektet is kaphatunk (ilyenkor a gumidarabok elszakadnak, mi pedig akörre méltó gurulhatunk tovább). Természetesen az igaz halyoság minden halyosáig (15 pályáson), varazszojón, kacajja jelen lesz ráadásul a játék menüje is a tévéközvetítésekét idézi. A verszájítások különösen klasszikus lesznek, középkorban az okos megfigyelő mekizsgálnak ki a program realisztikussá varázsszó grafikus effektóknak.



KINGDOM HEARTS

Kiadó: Disney Fejlesztő: Square és Megjelenés: 2002. november

Most mar nincs hatra sok idő a Kingdom Hearts megjelenéséig, így szinte már minden lehel tudni a programról. A történet egy Sora nevű fiúról szól, akinek meg kell keresnie elűnt barátait. Ő segíti Goofy és Donald, akik viszont az érából Mickey-t keresik. Vándorlásuk során kilenc Disney-film világát keresik fel, és mindenhol segítünk kell a jónak és méltoslag le kell győzni a gonoszokat. A Final Fantasyból ismert varázslatokat kell bevetnünk a városokban, és ebből adódóan első látásra kissé kaotikusnak tűnő csatákban. Természetesen segítünk is megidegizhett, Simba például mindenkit szert, Dumbo vizet tud spriccelni. Barmei pedig gyogyító tárgyakat dobál el. FFVII-szerűen tarvezhető fegyverek, fejleszthető halyk és kisebb logikai feladványok is vannak ránk. A grafika hozza a Squaresstól elvárható minőséget, idevél talán a Disney-figurákat is sikerül megszokniuk az egykoron jobb napokat látott Square-játékoknak, habár a történet elég bugyutanak tűnik. Majd meglátjuk – a következő hónapban remélhetőleg már leszelhetjük.



Bár hivatalosan még nem jelentették be, az ECTS-en bemutatott a Medal of Honor Frontline játszható PC-verzióját az Xboxossal egyetemesen. A legújabb extrának a negyjátékos multiplayer számít.



Igen meglepő volt látni, hogy még idén karácsonykor sem maradunk PS2-játékok nélkül. Nem csak a FIFA 2003 vagy a Harry Potter játékok, de a Sony kiadja a WRC-t "light" változatát WRC Arcade címmel. Megjelenés novemberben.



A Nintendo kiadja a Doshin the Giant! Európában (ez egy kizárólag, amiben egy orrissal kell segíteni a szigetünkön élő emberek életét). Érdekelt, hogy Amerikában viszont nem jön ki a program, legálabbis egyelőre.

XO2 USA



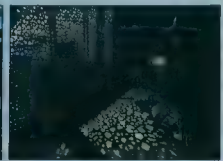
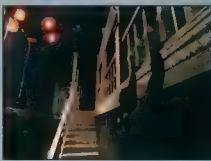
A Microsoft az év végi hajrára készülve már most beindította Xbox-propaganda-gepezetét: nemrég (augusztusban) New Yorkban tartották meg a sajtónak a fantázia-dús XO2 (lövén ez már a második) nevű bemutatót, szeptemberben jön ennek az európai piacra alkalmazott változata Sevillában (elméletileg ott fognak referálni arról is, hogy mi lesz a helyzet Európában az Xbox Live!-val), aztán pedig jön a Tokyo Game Show (bár ott a hírek szerint „valószínűleg” már japán gyártmányú konzolokra készült játékok is fel fognak tűnedezni). Természetesen idővel azokról is be fognak számolni, most viszont lássuk, mik voltak az újdonságok az amerikai bulin. (A játékoknál említett megjelenések egytől-egyig az amerikai NTSC-verziókra vonatkoznak, az európai PAL-rendszerűekről majd Sevillában fognak dalra fakadni a Microsoft figarói.)

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Kiadó: Ubi Soft Fejlesztő: Ubi Soft Montreal

Az idei E3-on bemutatkozó, és azonnal hatalmas sikert arató Splinter Cell (szerény véleményünk szerint a legjobb Xboxos program volt a kiállítás) új pályákkal mutatkozott be az XO2-n. Kiderült, hogy öszlő karakterünknek Azertzagdsánban kell rendet tennie – az USA ellen törő terroristák kell kiiktatnunk, az eldtő agynököket pedig kiszabadítanunk.

A leginkább a Metal Gear Solidra hasonlító programban az árnyékok közti rejtőzés lesz a legfőbb fegyverünk (egy kis kijelző mutatja, hogy mennyire vagyunk „láthatatlanok”), tulajdonképpen ennek támogatására épült fel a grafikus motor is. Minden tárgy és karakter az aktuális fényviszonyoknak megfelelő árnyéko(k)a)t vet, és ez egyben azt is jelenti, hogy egy reflektor élé állva beszötétül a teret, a lámpák meglökvé pedig megmozgathatjuk az árnyékokat. Természetesen lesz igazi fegyverünk is (nem is egy) – de különleges agynöként különleges ketyeréket is viselni fognak. Szemüvegünk használható éjjellátásra (vakcsőtétben is kitűnően látunk – igaz minden szürkés-zöldes árnyalatban) és hőérzékelésre is. Utóbbival lehetségesse válik „átnézni” a vékonyabb falakon, függönyökön, de az is lehetséges, hogy az ajtónyitó konzolnál meglekintsük, hogy melyik számot nyomták le sokszor – így már kitalálhatjuk a kombinációt. Megjelenés novemberben.

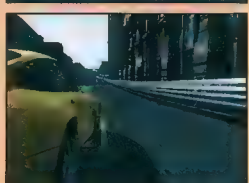


PROJECT GOTHAM RACING 2

Kiadó: Microsoft Fejlesztő: Bizarre

Időközben a Project Gotham Racing előadásai is átélépték az egymilliósi határt, így nem csoda, hogy pózeróvél készült a folytatás (és még sokáig készül is – csak 2004 elején jelenik meg). Itt is a „minden szebb és mindenből több van”-elvet követik, ugyanis az eredetiben találhatók cirka 25 kocsi helyett itt már ötvennél is több járgánnyal repeszthetünk. Természetesen csak a legvadabb sportkocsik jöhetnek szóba: lesz itt Porsche, Jaguar és persze Ferrari is. (Utóbbi, kistegyasztású népautókra szakosodott kisvállalkozás amúgy teljesen rákattant a játékra: ez az első program, amiben szerepelhet az új Ferrari Enzo, ráadásul annak tervezője is segíti a fejlesztők munkáját.) Pályából is tetemes mennyiségűre lehet számítani, hiszen az első rész négy városában mintegy 200 útvonalat használhattunk – a második részhez már két új települést (Hong Kong, Edinburgh) is bejelentettek, de ennél még biztos több lesz. A Kudos-rendszer kicésl meg fog változni, ami azt jelenti, hogy már nemcsak extrém stílusú vezetést, hanem egyéb módon is nyerhetünk autókat.

A grafika is sokat fejlődik: a több poligonnak köszönhetően a kocsik megrealisztikusabban néznek ki, magukat is valóságban árnyékolják, és az ígéretek szerint most már a pályák láttán sem lehet kifogása senkinek. Természetesen a játékban online-funkció is lesz, de erről meg nem árultak el részleteket.





KAKUTO CHOJIN

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Dream Publishing

Végre előben is bemutatkozott a Japánban készülő program, aminek érdekes módon meghagyták az eredeti nevet (magyarul körülbelül annyit tesz, hogy Harcoló Szuperhősök). Az XBOX előtt csak négy karakterről mutogattak képeket, most már viszont legalább 10 figura bemutatkozott, természetesen mindegyiknek saját pályája és küzdőstílus van.

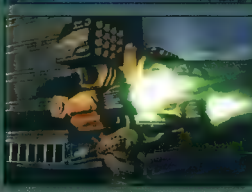
A Kakuto Chojin – noha teljesen realisztikusnak hirdeti a Microsoft – hihetetlenül gyors játékmennetlel bír. A karakterek elképesztő sebességgel mozognak, még a DOA-nál is gyorsabb ritmusban, és már nincs messze a novemberi megjelenés, amikor végre mi is kipróbálhatjuk, hogy az gyakorlatban jó lesz-e, avagy sem. (Vannak fenntartásaink, de várjuk ki a végét.)

A grafikával kapcsolatban is akadnak fenntartásaink: a pályák ugyan gyönyörűek, és magukkal a karaktermodellekkel sínes gond, ám – valószínűleg az izádság ábrázolása (vagy annak szándéka) miatt – az egyes harcosok úgy néznek ki, mintha műanyagból lennének, annyira csillognak. Az viszont mindenképpen pozitívum a Kakutonak, hogy a ringben egyszerre akár négyen is egymásnak eshetnek.



MECHASSAULT

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Day 1



Mivel az E3-on a fejlesztők meg lehetőséget szűkszáva voltak a MechAssault részleteivel kapcsolatban (mindössze a sztori-mód egyik pályája volt kipróbálható), most mindenképp ezekről kíváncsiak – hiszen a játék előszörben már megjelenik. A játékban kétféle egyjátékos mód van: az egyik a négyes mód (sivatagi, havas, erdős) játszódhat. Összesen 12 különböző mecha próbálhatunk ki – klámmechek és Bois Szécsakal egyaránt – melyek a harminctonás „apróságoktól” a 115 tonnás Atlasig terjednek. Természetesen a kildetések előtti módosíthatjuk a felszerelést is, bár nem olyan részletekbe me-nőnk, mint mondjuk az Armored Gaze-sorozatnál.

Online is játszható lesz a MechAssault, de a részleteket még mindig nem közöltek – azon túl persze, hogy lesz Team Deathmatch és CTF. Egy interjúban mindenre kiderül, hogy az egyik játékmódban lehetőségünk lesz bázist építeni (raktárakkal, ágyúkkal), és itt az lesz a cél, hogy a másik csapatot elpusztítsuk.

HALO 2

Kiadó: Microsoft Fejlesztő: Bungie

A legnagyobb durranás természetesen a rengeteg „Év játék” díjat nyert, és már kétféle eladott példányszám felett járó Halo második része volt. Sajnos játszani nem lehetett vele, de a bemutatott két és fél perces video, valamint a fejlesztők nyilatkozata alapján elég sok dolog kiderült a tervek szerint 2003 karácsonyára megjelenő programról. Vegyük először is a történetet: az eredeti program ott ért véget, amikor hűsünk, Master Chief sikeresen elhagyja a felrobbanó gyűrűvilágot, a Halot. A második részben a zöld pancelos figura visszatér a Földre, pont időben ahhoz, hogy lessa, amit a Covenant-erők megindulnak végso offenzívájukat az anyabolygó ellen. Természetesen ezt nem hagyhatja annyiban, így most az őstrom alatt álló Földön – és valószínűleg a Holdon – fogunk szagolni Nagy Honvédi Háborút vinni az idegenek ellen.

A legnagyobb meglepetést nem az okozta, hogy a Halo 2 jól néz ki, hanem az, hogy ENNYIVEL jobban néz ki, mint elődje (ami melleleg a mai napig az egyik – ha nem a legszebb Xbox-játék). A főszereplő modelle sokkal részletesebb, mint eddig, de ami igazán megdöbbentő, az a hatterek és pályák kidolgozottsága. Raadásul ehhez végük hozzá, hogy a (szénes) fenyek sokkal jobbabbak lettek, és immár valós időben generált árnyékokkal láthatunk.

Természetesen a játékmennet is sokat változtatnak. Jövel intenzívebbnek ígérk a programot: lesz néhány új fegyver, legalább öt új jármű, valamint rengeteg új ellenfél (egy eddig nem ismert új faj is bekopcsolódik a buliba, természetesen egy rakás különfele egységgel). Mindehhez végük hozzá az Xbox Live teljes támogatást (szoktelle multiplayer-mód, és – vegre! – online kooperatív mód is lesz), és akkor nem is kell sokat hezitálnunk, hogy megállapítsuk: a Halo 2 jövőre megint az év egyik legnagyobb durranása lesz a Microsoft konzolján.



MEGJELÉNÉSEK



EURÓPA, USA – 2002. SZEPTEMBER-OKTÓBER

EUROPAI PS2 MEGJELÉNÉSEK

Street Hoops	27-09	Activision	**
Shox	27-09	Electronic Arts	***
Riding Spirits	27-09	BAM!	***
Pryzm Chapter 1: The Dark Unicorn	17-09	TDK	*
Mat Hoffman's Pro BMX 2	27-09	Activision	***
Kelly Slater's Pro Surfer	27-09	Activision	****
Hitman 2: Silent Assassin	27-09	Eidos	***
Ferrari F355 Challenge	27-09	Sega	***
Blade 2	27-09	Activision	***
The Sum of All Fears	4-10	Ubi Soft	**
Scorpion King: Rise of the Akkadian	4-10	Universal Interactive	**
Onimusha 2: Samurai's Destiny	4-10	Capcom	****
Ego Mania	4-10	Kemco	**
Disney's Donald Duck PK	4-10	Ubi Soft	**
Total Immersion Racing	11-10	Empire	****
This is Football 2003	11-10	Sony	*****
Starsky & Hutch	11-10	Empire	**
Ninja Assault	11-10	Sony	**
Burnout 2: Point of Impact	11-10	Acclaim	****
Big Mutha Truckers	11-10	Empire	***
Formula 1 2002	13-10	Sony	***
TimeSplitters 2	18-10	Eidos	***
Simpsons Skateboarding	18-10	Electronic Arts	**
NHL 2003	18-10	Electronic Arts	*****
Disney Golf	18-10	Electronic Arts	***



➤ This is Football 2003



➤ NHL 2003



➤ Kelly Slater's Pro Surfer



➤ Burnout 2: Point of Impact



➤ TimeSplitters 2

EUROPAI PS2 MEGJELÉNÉSEK

Taz: Wanted	27-09	Infogrames	**
Loons: The Fight For Fame	27-09	Infogrames	***
Mat Hoffman's Pro BMX 2	27-09	Activision	***
Kelly Slater's Pro Surfer	27-09	Activision	****
Hitman 2: Silent Assassin	27-09	Eidos	***
Fila World Tour Tennis	27-09	THQ	**
The Elder Scrolls 3: Morrowind	27-09	Ubi Soft	****
Deathrow	4-10	Ubi Soft	****
Sega Soccer Slam	11-10	Infogrames	***
Shayde: Monsters vs. Humans	11-10	Metro 3D	**
LMA Manager	11-10	Codemasters	***
TimeSplitters 2	18-10	Eidos	***
NHL 2003	18-10	Electronic Arts	*****
Terminator: Dawn of Fate	25-10	Infogrames	**
Rally Fusion: Race of Champions	25-10	Activision	***
Quantum Redshift	25-10	Microsoft	***
Need for Speed: Hot Pursuit 2	25-10	Electronic Arts	****
Ego Mania	25-10	Kemco	*
Barbarian	25-10	Virgin	*



➤ The Elder Scrolls 3: Morrowind



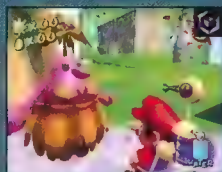
➤ Shayde



➤ Need for Speed: Hot Pursuit 2



➤ Quantum Redshift



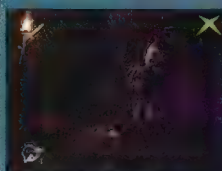
➔ Super Mario Sunshine



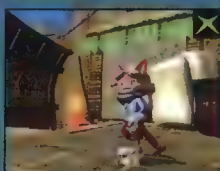
➔ Star Fox Adventures



➔ Grandia Extreme



➔ The Lord of the Rings



➔ The Time Sweeper

USA BOX MEGJELÉSEK

The Lord of the Rings	24-09	Universal Interactive	****
Dynasty Warriors 3	24-09	Koei	***
WTA Tour Tennis	24-09	Konami	*
Deathrow	24-09	Ubi Soft	***
Rayman Arena	24-09	Ubi Soft	**
Conflict: Desert Storm	30-09	Take 2	***
Need for Speed: Hot Pursuit 2	1-10	Electronic Arts	****
NHL 2003	1-10	Electronic Arts	*****
Vexx	1-10	Acclaim	***
Hitman 2: Silent Assassin	1-10	Eidos	***
Namco Museum	8-10	Namco	*
TimeSplitters 2	8-10	Eidos	***
Blinx: The Time Sweeper	8-10	Microsoft	*****
NBA 2K3	8-10	Sega	***
Fatal Frame	10-10	Tecmo	****
X-Men: Next Dimension	15-10	Activision	***
Pac-Man World 2	15-10	Namco	***
NBA Inside Drive 2003	15-10	Microsoft	***
NBA Live 2003	15-10	Electronic Arts	***
Phantom Crash	15-10	Phantagram	**
Ty the Tasmanian Tiger	15-10	Electronic Arts	***
Sea Dogs 2	15-10	Bethesda	***
TransWorld Snowboarding	15-10	Infogrames	****
Baldur's Gate: Dark Alliance	15-10	Interplay	***
Whacked!	22-10	Microsoft	**
ToeJam & Earl III: Mission to Earth	22-10	Sega	****

EUROPAI GAMECUBE MEGJELÉSEK

Turok Evolution	27-09	Acclaim	***
Tetris Worlds	27-09	THQ	*
Taz: Wanted	27-09	Infogrames	**
MX Superfly	27-09	THQ	***
Flinstones: Viva Rock Vegas	27-09	Kemco	*
Beach Spikers	27-09	Sega	****
Super Mario Sunshine	4-10	Nintendo	*****
The Sum of All Fears	4-10	Ubi Soft	***
NHL 2003	4-10	Electronic Arts	*****
Eggo Mania	4-10	Kemco	*
Sega Soccer Slam	11-10	Infogrames	****
Scorpion King: Rise Of The Akkadian	18-10	Universal Interactive	*

USA GAMECUBE MEGJELÉSEK

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet	23-09	Nintendo	****
Mal Hoffman's Pro BMX 2	24-09	Activision	***
WTA Tour Tennis	24-09	Konami	**
Rayman Arena	24-09	Ubi Soft	**
Mystic Heroes	30-09	Koei	***
NHL 2003	1-10	Electronic Arts	*****
Need for Speed: Hot Pursuit 2	1-10	Electronic Arts	****
Taz: Wanted	8-10	Infogrames	***
Namco Museum	8-10	Namco	*
NBA 2K3	8-10	Sega	***
Knockout Kings 2003	8-10	Electronic Arts	***
X-Men: Next Dimension	15-10	Activision	***
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	15-10	Infogrames	***
Dragon's Lair 3D	15-10	Encore	**
TimeSplitters 2	15-10	Eidos	***
NBA Live 2003	15-10	Electronic Arts	***

USA PS2 MEGJELÉSEK

Tekken 4	24-09	Namco	****
Sly Cooper And The Thievius Raccoonus	24-09	Sony	*****
Tribes Aerial Assault	24-09	Sierra	***
Ferrari F355 Challenge	24-09	Sega	***
Grandia Extreme	30-09	Enix	****
Hitman 2: Silent Assassin	1-10	Eidos	***
NHL 2003	1-10	Electronic Arts	*****
Need for Speed: Hot Pursuit 2	1-10	Electronic Arts	****
Vexx	1-10	Acclaim	***
RLH: Run Like Hell	8-10	Interplay	**
TimeSplitters 2	8-10	Eidos	***
NBA Startling Five	8-10	Konami	**
Silent Scope 3	8-10	Konami	*
Ty the Tasmanian Tiger	8-10	Electronic Arts	***
NBA 2K3	8-10	Sega	***
Disney Golf	9-10	Electronic Arts	**
Burnout 2: Point of Impact	9-10	Acclaim	****
.hack	15-10	Bandai	***
Dragon's Lair 3D	15-10	Encore	**
NBA Live 2003	15-10	Electronic Arts	***
Simpsons Skateboarding	15-10	Electronic Arts	*
Wild Arms 3	15-10	Sony	***
The Sum of All Fears	15-10	Ubi Soft	***
Ecks vs. Sever	17-10	BAM!	*
Conflict Zone	17-10	Ubi Soft	**



USA – SZEPTEMBER

- 1 **Madden NFL 2003**
Electronic Arts – PS2
- 2 **Stuntman**
Infogrames – PS2
- 3 **Medal of Honor: Frontline**
Electronic Arts – PS2
- 4 **Super Mario Sunshine**
Nintendo – GC
- 5 **Dead to Rights**
Namco – Xbox
- 6 **SOCOM: U.S. Navy Seals**
Sony – PS2
- 7 **NCAA Football 2003**
Electronic Arts – PS2
- 8 **Street Hoops**
Activision – PS2
- 9 **NFL Blitz 20-03**
Midway – PS2
- 10 **Mat Hoffman's Pro BMX 2**
Activision – PS2



NAGY BRITANNIA – SZEPTEMBER

- 1 **STUNTMAN**
Infogrames – PS2
- 2 **TUROK EVOLUTION**
Acclaim – PS2, Xbox
- 3 **GRAND THEFT AUTO 3**
Take 2 – PS2 (PC)
- 4 **TOCA RACE DRIVER**
Codemasters – PS2 (PC)
- 5 **TONY HAWK 3 (BUDGET)**
Activision – PS2, GC, Xbox
- 6 **MEDAL OF HONOR: FRONTLINE**
Electronic Arts – PS2
- 7 **COMMANDOS 2**
Eidos – PS2, Xbox
- 8 **SPIDER-MAN**
Activision – PS2, GC, Xbox
- 9 **GRAN TURISMO 3 (BUDGET)**
Sony – PS2
- 10 **HALO**
Microsoft – Xbox
- 11 **VIRTUA FIGHTER 4**
Sega – PS2
- 12 **CRASH BANDICOOT**
Universal Interactive – PS2, Xbox
- 13 **GRAN TURISMO CONCEPT**
Sony – PS2
- 14 **WWF SMACKDOWN! (BUDGET)**
THQ – PS2
- 15 **SCOOBY DOO & THE CYBER CHASE**
THQ – GBA,
- 16 **MAX PAYNE**
Take 2 – PS2, Xbox
- 17 **AGGRESSIVE INLINE**
Acclaim – PS2, GC, Xbox
- 18 **DANCING STAGE EUROMIX (BUDGET)**
Konami – PSX
- 19 **MONSTERS INC (BUDGET)**
Disney – PSX, PS2
- 20 **PRISONER OF WAR**
Codemasters – PS2, Xbox (PC)
- 21 **SCOOBY DOO NIGHT OF 100 FRIGHTS**
THQ – PS2, GC
- 22 **PRO EVOLUTION SOCCER**
Konami – PS2
- 23 **RESIDENT EVIL CODE VERONICA**
Capcom – GC
- 24 **DIGIMON RUMBLE ARENA**
Infogrames – PSX
- 25 **THEME PARK WORLD (BUDGET)**
Electronic Arts
- 26 **V-RALLY 3**
Infogrames – PS2
- 27 **TIGER WOODS PGA TOUR 2002**
Electronic Arts
- 28 **STUART LITTLE 2**
Sony – PSX
- 29 **CRAZY TAXI**
Acclaim – GC, PS2, GC
- 30 **LMA MANAGER 2002**
Codemasters – PS2

JAPÁN - SEPTIEMBRE

- 1 DYNASTY WARRIORS 3 MUSHOUEN** Koei - PS2
- 2 PROJECT MINERVA** O3 - PS2
- 3 AUTO MODELLISTA** Capcom - PS2
- 4 JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 9** Konami - PS2
- 5 GROOVE ADVENTURE RAVE** Konami - PS
- 6 SUPER MARIO SUNSHINE** Nintendo - GC
- 7 APE ESCAPE 2** Sony - PS2
- 8 MY SUMMER 2: CHAPTER OF SEA ADVENTURE** Sony - PS2
- 9 MOBILE SUIT GUNDAM** Bandai - PS2
- 10 BLACK MATRIX ZERO** NEC - GBA
- 11 RAD - ROBOT ALCHEMICAL DRIVE** Enix - PS2
- 12 SHAMAN KING: THE WILL OF FUTURE** Bandai - WS
- 13 EVER 17: OUT OF INFINITY** Kid - PS2
- 14 SUPER ROBOT TAISEN R** Banpresto - GBA
- 15 SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES VOL. 10 (BUDGET)** Bandai - PS
- 16 MEGAMAN & BASS** Capcom - GBA
- 17 JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 9** Konami - GC
- 18 CRASH BANDICOOT XS** Konami - GBA
- 19 HOT SHOT GOLF 3 (BUDGET)** Sony - PS2
- 20 HIKARU GO 2** Konami - GBA
- 21 CUSTOM ROBO GX** Nintendo - GBA
- 22 3D FIGHTER MAKER 2** Enterbrain - PS2
- 23 KAMAITACHI 2** Chun Soft - PS2
- 24 PACHISURO ARUZE KINGDOM 7** JAB - PS2
- 25 DYNASTY WARRIORS 3** Koei - PS2
- 26 MR. DRILLER ACE: MYSTERIOUS BATERIA** Namco - GBA
- 27 HAMSTER TAROU 3** Nintendo - GBA
- 28 VICTORIOUS BOXERS(BUDGET)** ESP - PS2
- 29 ACTUAL COMBAT PACHISLOT ALADDIN A** Sammy - PS2
- 30 SHAMAN KING 2** King Record - GBA

AUSZTRÁLIA - SEPTIEMBRE

- 1 TOCA Race Driver** Codemasters - PS2
- 2 Turok Evolution** Acclaim - Xbox
- 3 Medal of Honor: Frontline** Electronic Arts - PS2
- 4 Grand Theft Auto 3** Take 2 - PS2
- 5 Buffy The Vampire Slayer** Electronic Arts - Xbox
- 6 Halo** Microsoft - Xbox
- 7 Turok Evolution** Acclaim - PS2
- 8 Project Gotham Racing** Microsoft - Xbox
- 9 Gran Turismo Concept** Sony - PS2
- 10 Hunter: The Reckoning** Vivendi - Xbox



KUJÚ ENTERTAINMENT

 **BUDAPESTEN**

A napokban kicsiny hazánkba látogatott egy független angol fejlesztőcsoport, a Kujú Entertainment egy kisebb kommandója. Valljuk be őszintén, hogy úgy Nyugat-Európában, mint az egész világon minket még mindig a balkáni államok közé sorolnak, így őszintén megdöbbentünk, amikor elektronikus levelesládánkban bizonyos Allison nevű hölgy azíránt érdeklődött, hogy nem óhajtok-e találkozni a Budapestre érkező csapattal. Hogyne akarnánk! – volt a válasz, habár nem igazán értettük, hogy vajon mit keresnek nálunk: valami show lesz? valami rendezvényre hajlékolt? netán meseszép fővárosunk hajléktalanjai között próbálnak hiteletet gyűjteni a Warhammer 40K karakterdesignárhoz? Mint később kiderült, „üdülin” érkeztek, a Fireblade Xbox-verziójának elkészültét megünnepelendő. (Ha egyszer kész leszünk ezzel a számmal, ezen az alapon talán mi is elmehetünk esetleg Bejrútra.) Mindenestre egy ilyen ritkaságunkba mind eseményt stábunk azonnal kihasználta, és úgy csaptunk le rájuk egy röpké interjú erejéig, mint a zsebesek péntek délután a hatos villamoson.

Az angliai Godalmingben és Londonban székelő fejlesztőcég egyébként több mint 100 alkalmattal rendelkezik, és 1989 óta fejlesztenek játékokat különböző platformokra: PC-re, Xboxra, PlayStation 2-re, GameCube-ra, valamint kézikonzolokra és mobiltelefonokra (!). Dolgoztak a Midwaynek, a THQ-nak és az Interplaynek is, a konzolos berkekben ismertebb, eddig megjelent játékaik: Lotus Extreme Challenge, Fireblade (PS2), készülő játékaik: Fireblade (Xbox, GC), Reign of Fire (PS2, Xbox, GC), Warhammer 40K (PS2).

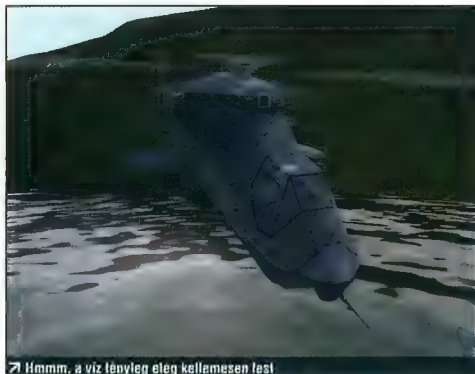
Találkozónk nem nélkülözött bizonyos sajátosan humoros elemeket. Kujúektól egy hölgy és hét srác érkezett, és a bemutatott helyben, azaz nálunk óhajtották megejteni. Az már csak azért is érdekes problémákat

vetett fel, mert az előző esti telefonos megbeszélés alapján mindössze öt emberre számítottunk – és már ettől is elindult egy kövér izzadásgocsepp a halántékunkon lefelé, lévén három „fogadóhelységünk” (azaz irodánk) átlag 10-12 m2 alapterületűek, ami már három ember, továbbá néhány konzol és butor egyidejű ott tartózkodása esetén is olyan érzést kelthet a jelentevők bármelyikében, hogy hirtelen egy lényegesen tágasabb ételleteret kínáló szardiniásdobozba kezd kívánczni. Akadt egyéb baj is. Ha mi megyünk látogatába valakihez, mi is elvárjuk, hogy, mintegy mellékesen, kicsit ilassanak bennünk pozitív életérzést keltő nedűkkel (lehet nagyon is, csak akkor fennáll a veszély, hogy kicsit bizzar cikk fog születni) – ennek öröme mi is így készültünk. Pia@-managerünk, Kozi viszont képtelen volt egy napfényes pénteki napon műanyag poharakat beszerezni a West End City Centerben (ugyan miért is lehetne egy több tízezer négyzetméternyi alapterületű bevásárlóközpontban ilyen ritka felszerelési tárgyakhoz jutni...), habár ezt a gondot még tudtuk orvosolni az „Ali Baba és a 40 pletyka” névre hallgató vendéglátóipari egység tegmélőbb bugyiraiban. Azt viszont már kevésbé, hogy albion vendégeink által hozott Xboxos Fireblade fejlesztői verziója nem volt hajlandó elindulni a benti gépeink egyikén se. Grath koma ugyan hírtelen organizált Csumi pajtástól egy vadonatúj európai, egy eredeti japán és egy USA NTSC Xboxot, de eme küldetés sikere csak tovább bonyolította a helyzetet. Az egyik angol csóka ugyanis a jenkí NTSC-gépet csuklóból tönkre is vágta: akkora lelkesedéssel akarta nekünk bemutatni a játékokat, hogy miközben

az elhaló „No! Nooooo! Don't use that!” kiáltásokat eregető Grath képtelen volt átjutni az irodában szorongó angol sorfalon, a srác a 110 volttal üzemelő készüléket átalakító nélkül dugta rá a 220-ra. Az „I'm so sorry...” kezdetű mondatok után elmerenghettünk azon a tényen, hogy a való élet még mindig sokkal szebb füsteffektet képes generálni, mint akármilyen grafikus engine, habár az életnek (legálábbis a miénknek) is megvannak a maga hardverkorlátai. Az akkor derült ki, amikor ez a gyanús angol alternatív megoldásként PC-n próbált bennünket videókkal és képekkel elkápráztatni, és erre a célra – ki tudja miéle megmondoláshoz? – Vári Zoli gépét vélte alkalmasnak. (VZ masinájáról annyit kell tudni, hogy már ránezésre is úgy fest, mintha valami sátánista számszám használata a Luciferrel való chatelesésre.) Ez bekapcsoláskor olyan hangokat hallatott, mint egy Zetor, aminek nincs belőve az alapjárata, a CD-olvasója pedig éppen bioritmusának autista szakaszában lehetett, mert egész egyszerűen nem volt hajlandó semmilyen életjellet adni. Az egyik angol némi szarkasmussal úgy kommentálta a kísérletet, hogy „Hm, well, that's not a happy machine”. Szóval hoztuk a balkáni formát, és olyan ábrázattal tipröndt itt

jobbra-balra, mint az egyszeri pakisztáni menekült a multiplexben – de ettől függetlenül az angolok remek fejek voltak, megígérték, hogy ha egyszer hazakeverednek, elküldenek mindent, amit meg szerettek volna mutatni (és úgy is tettek), és egymás szavába vágva válaszoltak minden kérdésünkre. A végén úgy összehaverkodtunk, hogy nekünk kellett néhány, hm, „speciális” szórakozóhelyeket ajánlani nekik esteire, ahol nem 900 Ft-ért isznak meg egy korsó söröt, mint az ottani környékére, ahol a Balkán-stílus után megismerkedhettek az amerikai (értsd: harlemi) stílusú Budapesttel is...





► Hmmm, a víz tényleg elég kellemesen fest

Elsősorban a Fireblade majdnem végleges. Xbox-verziója és a készülő Reign of Fire érdekelt minket – pontosabban a Warhammer felől is tudakoztunk, de erről hallgattak, mint a sir

MP: Első kérdésünk az lenne, hogy mi a bubánatot is jelent az, hogy Kujú – angolok vagytok, honnan tehát ez a keletes hangzású név?

KUJU: Igen, az egy meglehetősen bonyolult történet, amelyhez hatalmas képzőművészeti szükséglettel. A név egy rövidítés, a cég két alapítója nevének a kezdőbetűi japánul, de angol kiejtés szerint leírva.

MP: Uhm, értjük... [döbönt tekintetek] Térjünk rá a Fireblade-re: hogy álltok a programmal, mikor jön ki az Xbox-verzió? Mennyi időtökbe került a PS2-variant Xbox-ra való átiratása?

KUJU: Úgyhát a PS2-variant az USA-ban június 18-án, Európában pedig 28-án jelent meg. Valamivel több, mint három hónapunkba került az átírás, a különböző finomításokkal együtt. A program jelenleg a végős tesztelési fázisban van, így szinte késznek tekinthető. Készül egyebeknt a GC-variant is, és mindkettő az idei év őszén, október vége felé várható, és persze a Midway lesz a kiadója, akárcsak a PS2-variant esetében

MP: Hányan vettek részt a fejlesztésben?

KUJU: A játékon dolgozók száma az elmúlt idő alatt folyamatosan változott, sokat cserélődünk – nagyjából talán úgy lehetne fogalmazni, hogy általában húszan dolgoztunk egy időben a projektben.

MP: Mivel nyújtottab az Xbox-variant az PS2-höz képest a játékmenetet illetően?

KUJU: A játékból két extra szint lesz, így már összesen húszra rúg majd a számuk. Minden egyes hadjáratban öt küldetés kap helyet. Ezenkívül lesz négy minijáték is

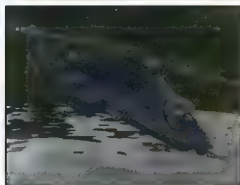
MP: A minijátékokról egy kicsit bővebben?

Nekünk például kifejezetten tetszett a PS2-verzióban a mesterlövész-puska használata

KUJU: Alapvetően egy lövöldözős játékról van szó, ahol az ész nélküli erdősak dominál. A minijátékok is ebbe az irányba hajlanak. Természetesen most is lesz mesterlövész-minijáték is, ahol ellenséges katonáknak kell egy nagy csoport ember közül kivadászni, melyek között artillának (a saját tudásaink) is vannak – így meglehetősen pontos célzásra lesz szükség. Persze van egy-egy poénosabb feladat is, ilyen például a "lehénebegtetés" helikopterről, ahol a bocikat a rakéták által elődözteti robbanásokkal kell minél tovább a levegőben tartani. A rekordot az egyik tesztelő tartja 32 percet. A többi legyen meglepetés!

MP: Reméljük, hogy azért a játék készítése során egyetlen kérdés sem került meg, különben megmondunk titeket a Discovery Channelnek. A Fireblade PS2-n elég sok anyazással jött, vagyis nem tartozott a legkönnyebben teljesíthető játékok közé – ezen a téren történt valamilyen változás?

KUJU: Igen, a visszajelzésekből mi is ezt szűrtük le... Talán azért eshetünk ebbe a hibába, mert a mi tesztereink már hosszú hónapok óta csak a Fireblade-del játszottak és úgymond profiká váltak a kezelésben – és így azért nem tűnt olyan nehéznek a dolog. Megnyugtatósnul közöljük, hogy



az Xbox-variant – ha nem is sokkal, de – könnyebb lesz, főként a "lopakodós" küldetéseknél. Egy másik könnyítés, hogy megövellik a fegyverekhez tartozó lőszerök mennyiségét, így nem kell annyira sporolni a szülőkkal.

MP: Többjátékos-mód vagy online lehetőség lesz-e a játékban?

KUJU: Noha mindnyájan imádjuk az online-játékokat (a cégünk sem veletlenül fejleszt nagyon sok játékot mobiltelefonra), ennek ellenére egyik sem szerepel. Ha jól belegondoltok, a Fireblade egy tipikus egyjátékos-módrá tervezett játék, és erre épül fel az egész küldetésrendszere is

MP: Ök, hűye kérdés volt. Milyen grafikai újdonságok, érdekességek, netán platformspecifikus elemek lesznek a játékban?

KUJU: Alapvetően ezen a téren történt a legnagyobb változás. Az egész játék sokkal, de sokkal részletesebb lett. Például nagyobb felbontású textúrákat használtunk – ez azt jelenti, hogy ha közelebb megyünk a talajhoz, nem csak elmosódott foltokat látunk, hanem pontosan kivehetők, hogy tulajdonképpen mi is az, aminek a közelébe repültünk. Megváltoztattuk az árnyékokat is: a helikopter immáron önmagát is árnyékolja, és az épületek sem csupán egy szimpla, négyzetog

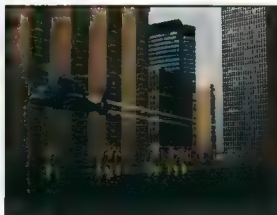
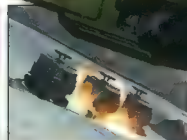
alakú árnyékoló vetnek. Teszem azt, ha egy olyan épülethez repül, amelynek a tetjén egy forgo radartényér látható, akkor az épület és az antenna árnyéka is pontosan ugyanúgy jelenik meg. Az egyik legnagyobb buszkeségünk azonban a víz megvalósítása. Ez már PS2-n sem volt rossz, de itt valóban egy néz ki, mintha tényleg vízről lenne szó. A városi pályáknál a házakon tükröződő tüköpek finomítottunk sokat.

MP: Mi a helyzet a képráfrissítéssel, tapasztalatok-e valaha bármilyen lassulást a játékban?

KUJU: Semmiféle ilyen jellegű problémával nem találkozunk, a tesztelés során még az is előfordult (persze a kevésbé zsúfolt terepeken), hogy a 130 fps-t is elértük. Az egyik kóddal egyébként ezt a játékok is kipróbálhatják

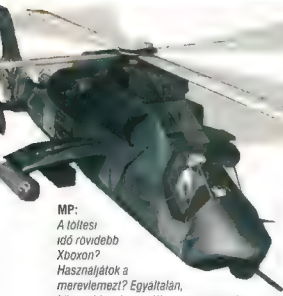


► Extrém vízisport: tét az élet





➔ "Csendélet" a csatamezőn



MP:

A töltési idő rövidebb Xboxon? Használtak a merevlemez? Egyáltalán, könnyebb volt-e az Xbox programozása, mint a PS2-e?

KUJU: A töltési idő kb. azonos mindkét platform esetében, a vinyón csak az állásmintések találtak. Valóban könnyebb volt programozni az Xboxot, ám ne felejtsetek el, hogy az alapok már megvoltak a PS2-verzióból. Mindkét gépnek egyaránt megvannak a maga kiemelkedő erői, a programozást illetően is. Az Xboxnál a rendelkezésünkre álló több memória jelentett nagy segítséget, így kevésbé voltunk korlátok közé szorítva és jóval több elképzelésünket valósíthattuk meg.

MP: Jó, akkor térjünk át a *Reign of Fire-ra*. Kezdjük az alapokkal: dióhéjban összefoglalhatnátok nekünk a filmet, ami alapján a program készült, nálunk ugyanis még nem mutatták be.

KUJU: Egy látványos akciófilmet kell elképzelni, ahol az alaptörténet a következő: a közeli jövőben járunk, amikor egy londoni metrolagút építése közben a munkások egy hibernált sárkányt találnak (vagy egy kihűltfelben

levő hüllőt, ha úgy jobban tetszik). Ez természetesen felébred, és elég pajkosan kezd viselkedni: első lépésben például felégeti Anglia fővárosát. Ahogy telnek az évek, a hüllők egyre többen lesznek és a remény már szinte elveszni látszik, amikor megjelenik két fickó, és elhatározzák, hogy hazavágják a bestiókat.

MP: Nos... igen, jó kis sztori: Szent György és lársa a metróban. A zene eszelge lehetne a *Clash!* és a *London's Burning*... A játék mennyiben követi a film történetét?

KUJU: Szinte semennyire. A film forgalmazói rögtön az első napon azzal jöttek oda hozzánk, hogy "srácok, készítsetek egy beleváló és gyönyörű akciójátékot... ne törődjétek a forgatókönyvvel". Ez – mármint, hogy azt csinálunk a világ keretei között, amit akarunk – nagy szabadságot biztosított, és ezt alaposan ki is használtuk.

MP: Ezt kifejtene konkrétan is?

KUJU: Amikor legott embert meg fogja lenni, az valószínűleg az lesz, hogy a sárkányok oldaláról is kipróbálhatjuk a játékokat. Ez az ötlet már a fejlesztés legelején felmerült, és legnagyobb örömünkre mind a

Touchstone (a film készítői), mind a BAM! (a játék kiadója) lelkesedett ezért.

MP: Kezdjük a sárkányokkal az ismerkedést: hanyelete lesz, és milyen küldetésekre kell felkészülnünk?

KUJU: Mi itt a Kujunál mindig is szeretünk az agyatlan és durva játékokat [a „mindless violence” kifejezés legalább ötven alkalommal előfordult, miközben a *Reign of Fire* különböző aspektusait ecsetelgették], és azt hiszem, hogy kitűnően megfigyelhető lesz a sárkányok választása esetén. A feladat szinte mindig az lesz, hogy mindent – de tényleg mindent! – felgyűssünk, felperzsöljünk, felegessünk. Ha mozog, akkor fel kell égetni, ha nem, akkor előbb le kell rombolni, majd aztán felégetni. Az elsődleges hangsúly a grafikán lesz: ha a játék dobozára kiírhatjuk, hogy a "koromhoz képest jól néztek ki", akkor már jól dolgoztunk.

MP: Csak egyféle sárkányt lehet majd repkedni? És milyen „legyverés”, támadás formák lesznek kipróbálhatóak? [Itt derült ki, hogy hoztunk túlmennyörést a Fireblade-el készülő csapat látogatott, senki nem dolgozott közvetlenül a *Reign of Fire*-on. Ezután a kérdéseket általában egy gyors közvéleménykutatás kísérte, mindenki beadta a közömbös, amire éppen emlékezett: a vitás helyzeteket a stúdió vezetője, Mark döntötte el, aki ilyenkor pillanatokra feleltette tekintetét notebookjára.]

KUJU: Noha többféle sárkány is lesz a játékban, kipróbálni csak az egyiket lehet – egy fiatal példánnyal indulunk, „aki” aztán a pályákat teljesítve egyre erősebbé válik. Ez a példány háromféleképpen tud ártani az

embereknek. Először is van egy lángszórószerű lehelet, amivel egész mezőket, városrészeket lehet felgyújtani. Aztán van egy tűzbombája, aminek az előhívása elég sok időbe kerül, de megéri, mert szörnyű pusztítást okoz: a házak leomlanak, a tankok az izzásiq hevülnek, az emberek pedig hamuvá egnek. A legpoénosabb azonban kitésegykúvul az, ha válikat, vagy valamit felkap, és a magasból hánlja le.

MP: Miert lesz több sárkány a játékban? **KUJU:** A filmben mindössze kétféle bestiával találkozhatunk: a nősténnyel, illetve a hatalmas himmél, ami lerombolta Londont. Mi ezt kevesnek éreztük, ezért készítettünk meg néhány másik alfajt is. Noha ezek nem játszhatók, az emberi oldalról játszott campaignben áldozatként szolgálnak. Van koztük, amelyek „csak” lángszóróni tud, van, ami csak robbant, de van egy apró, szármányt kis vakarc is, ami állandóan megpróbálja felborítani a kocsnikat, lerohanni az embereket (egy kicsi emlékeztető egy dinoszauruszra, pontosabban egy velociraptorra).

MP: Térjünk rá az emberekre, mit kell tudni az ő történetükről?

KUJU: Noha a filmben két főszereplő van, mi csak az egyiküket mutathatjuk be – ő Quinn, az önkéntes tűzoltó, [nagy rohócs – miért nem inkább egy pék, vagy egy fodrász?], aki másodlagosan egy ellenállási csoport vezetője. Őt kell irányítanunk, de minden küldetésben egy járműben foglal helyet, és abbol nem szállhat ki.

MP: Milyen járművek vannak?

KUJU: Összesen négy különböző gépet lehet kipróbálni: van egy rendkívül gyors

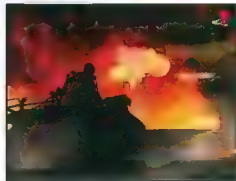


➔ Tul sok pepperoni gyakran okoz ilyen lehelletet





➤ "Camelot?! A nem, csak egy makett!"



homokfúvó, egy tank, egy gépfegyverrel felszerelt terepáró és egy vízágyúval felszerelt rohamkocsi. Az irányításon nagyon sokat dolgoztunk, de végül kidolgoztunk egy nagyon jó módszert.

MP: Mi olyan extra benne? Vagy vezetők a járművet, vagy lövünk, nem?

KUJU: De nem árn! Egyszerre mind a kettőt az analóg karok lenyomásával tudunk kinyitani, illetve bármilyen irányba lövni. Ugyan furán hangzik, de tényleg működik – igaz, bele kell jönni, de utána már megy, mint a karikacsapás. Olyasformán működik, mint mondjuk az Xboxos Haloban a terepáró.

MP: De hát a Haloban nem lehetett egyszerűen vezetni és lövni vele, csak az egyiket!

KUJU: Jó, nem teljesen olyan, hanem teljesen más. [Nagy röhögés.] A lényeg az, hogy nekünk bevált és remélhetőleg a játékosok is oda lesznek érte.

MP: Egyébként a kúldetések milyennek, mi a célja a játékosnak?

KUJU: Semmi különös: konvoj-védelem, tűzoltás, sárkányölés és hasonlók – viszont pillanatnyi szünet sem lesz az akcióban.

MP: A három verzió között van valami különbség? Egyáltalán mikor jelenik meg a program?

KUJU: Mi csak a PS2- és az Xbox-verziókat csináljuk,

a GameCube-os a BAM!-nál készül. A játékmenetben nem lesznek elterések, tehát ugyanannyi pályá, jármű vagy video lesz mindhárom változatban (utóbbit egyébként a filmből lesznek kioldozva). A grafikát illetően igyekeztünk kihasználni a gépek tudását, a tűz például színtintünk peldaértékű lett: lobog, szikrázik, sőt még terjed is, egyik tárgyról a másikra. Egyébként az Xbox-verzióval valamivel többet fog tudni. Itt is ugyanazt lehet elmondani, mint a Fireblade-nél: önányekolás, jobb texturák, pixel shader effektekkel megoldott víz és teljesen folyamatos kaprisszítás. Ez a két változat október végén jön ki Európában. Mi már befejeztük vele a munkát, jelenleg a BAM!-nál gyűszk, tesztelik, de szerencsére egyelőre még semmilyen jelentősebb hibát nem találtak.

MP: Miért nem ti csináljátok a GC-verziót is?

KUJU: Nem kell semmi extra dologra gondolni, mindössze arról van szó, hogy a programozóknak még nem ismertek elég jól azt a rendszert. Most tanulják a Lotus Challenge-et rák az őnszorgalomból a Kockára. Egyébként a BAM! a PS2-es verzió iránt át, tehát a fent említett Xbox-extrak nem lesznek benne. Ez egyébként pár hetet később fog megjelenni, ugyanis elvileg má [szeptember 6-án voltak itt a fiúk] kellett volna leadniuk a végleges verziót, de erre esélyük sincs.

MP: Most, hogy tulajdonképpen befejezték a Fireblade, a Lotus Challenge [ebből is kész az Xboxos] és a Reign of Fire összes változatát, mihez fogtok kezdeni, vannak-e már konkrét tervek?

KUJU: Semmi konkrétum nincs még, egyelőre pihengetünk, és szedjük össze az ötleteket. Az mindenesetre biztos, hogy akciójátékot – „with mindless violence” – szeretnénk csinálni. Sokan közülünk so-fitt akarnak, de körülbelül ugyanennyien inkább fantáziát!

MP: Az E3-on azt csinálták a madarak, hogy a THQ titeket bízott meg a Warhammer 40K PS2-es verziójának elkészítésével. Igaz-e ez, és ha igen, akkor meg tudhatunk-e valamit a játékról? [A löbbiek mind Markka néznek, ő tudja pontosan, hogy mennyi információt közölhet anélkül, hogy pert kockáztatson – a kiadók igen komolyan veszik a titoktartási egyezményeket!]

KUJU: Igen, mi csináljuk a konzolos verziókat [ebből le is szűrhetük: nem csak PS2-re készül]. Tul sok mindent nem árulhatok el – még a löbbi Kujú-alkalmazott előlt is titok, hogy mit csinálnak. Az iródnak egy rézmet állatszállatn uveggel tartakut el, és ott dolgozik negyven ember, teljes titokban. Rajtuk kívül csak a Games Workshop [az eredeti Warhammer táblas játékok forgalmazója] alkalmazottai tehetik be

oda a lábukat, meg persze a THQ fejesei.

MP: Meg valami? A Warhammer 40K ugyebar egy körökre osztott stratégiai játék ugyanezt várhatja konzolon is?

KUJU: Mint mondtam, részleteket nem közölhetek, az viszont biztos, hogy a játék stílusa mindenkit meg fog lepni, az emberek nem érti várják ettől a világtól. A fejlesztés egyébként már havidnem egy éve folyik, és a THQ mostokára hivatalosan is lerántja a leplet a programról, szóval már csak pár hónapot kell várnotok.

MP: Estelen érszák?

KUJU: Mondtuk már: egyelőre titok.

MP: Akkor egy utolsó kérdés: mit gondoltok az online játékokról konzolonok? A PC-hez hasonlóan itt is ez a jövő, vagy teljesen felesleges dolog?

KUJU: Mindenképpen ez a jövő. Sőt, ez a jövő már szünte itt is van: PS2-n Amerikában már lehet netezni. Xboxon pedig novemberben indul az örület. Mi mindenképpen hiszünk ebben – ha esetleg lesz Fireblade 2 (ezt majd időniti a kiadó), akkor annak mindenképpen egy központi eleme lesz az online játék. **MP:** Hal akkor addig is kösz mindent. Remélhetőleg annak az elkészüléséi is ide jöttök megünnepeálni, és sok sikert a budapesti programok teljeséhez! Ne gyalogolok le semmit!

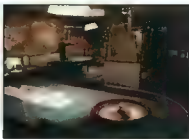


➤ A fenébe! Ez is egy 110 voltos tápegység volt?



➤ Miéle "mindless violence"? Ez egy teljesen békés játék!





➔ Biztos úr, kérem a jogosítványát és a forgalmi engedélyét!

Guy Ritchie jó arc. Egyáltalán nem azért, mert befűtötte Madonnát – jómagam sokkal inkább a rendezői munkássága miatt becsulom. Sokan úgy aposztrofálják, mint az angol Quentin Tarantint és nem is alinak messze az igazságtól: valóban hasonló témáju, stílusú és hangvétele mozikaik készíti. Am mellett, hogy szemtelenséget, káromkodást, profi is, filmjében pedig van valami angol jellegzetesség, ami azonnal megfogja a közönséget – erre

a legjobb példa a Ravasz, az Agy és két füstölő puskácsó, illetve a Bloff sikere. Személyes topistámon is előkelő helyet foglal el ez a két film... de mi a fenét is beszélek itt erről? Nos, azért, mert a The Getaway című program pontosan ugyanabba a világba kalauzol bennünket, amellyel az említett két alapműben – ha csak a mozivásznon keresztül is, de – megismerkedhetünk. Ez pedig a londoni alvilág, a cockney-akcentusban beszélő (bár ezt a valamit nyugodtan nevezhetjük ragasztásnak is), East End-i gengszterek birodalma.

"Mark Hammond. Nemrég szabadult a szitból, öt évre kasztizták be fegyveres rablásért. A gyerek két hónapja reppent ki, és megpróbált tiszta lappal indulni. A feleségével és a fiával élt, és tisztességes ember módjára dolgozni kezdett: egy night-clubot vezetett! A pofa nem tudta, milyen meleg pitébe nyult: a nehézlíruk azt hitték, valami nagyra törő terve van, azért figyelmesezték is, de hidegre tették a nejt és elrabolták a kilyéket. A szerencsétlen mókuskának pedig nincs elég baja – képzeld, a helyre zsaruk azt hiszik ő tette, így még előlük is jutnia kell."

Frank Carter. Igazi lókos zsernyák – pilanatok alatt bekerült a Flying Squad nevű

eltegyesbe. Most éppen a feltűgöztetését tölti – ami nem is csoda. A főszert ugyanis márha nem érdekli, hogy mik a szabályok ha kell, ölni tud az igazait, tojik a törvényre és egyáltalán nem nad vissza az erőszakról. Könnyörtelen pasas, az egész karrierjét arra tette fel, hogy lesittele a nagy halat, Jolson!

Ha pedig egy Casablanca-ötlönyös, vastag kubar szivart szívó úrgéppé kiszáll egy klasszikus Bentley-ből, akkor az Charlie Jolson. Félig-meddig már visszavonult, de mindenki tudja, hogy ő az egyik legnagyobb kutyja a városban. Harminc éve van a szakmában, a keze mindenhová ér. A legutolsó pitiánér zsebes is azt rebesgteli, hogy valami nagy bahéra készül. Át akarja venni az uralmat egész London alvilága felett."

E körül a három, jellegzetes figura körül forog a The Getaway egész története. Ők lesznek a központi szereplői a játéknak. A bevezetőben felhozott gengszterfilmes példák azonban nemcsak a témájuk miatt helytállóak. A program játékdijének közel egyharmadát az áttevő jelöltek teszik ki, így aztán valóban úgy érezhetjük, mintha egy film képkockái elevenednének meg a képernyőn – mérhöz egy olyan filmet, amelyben mi vagyunk a főszereplők! Mark megteste-

sítjeként kezdünk, azonban ahogy a sztori gordul előre, belép a képbe Frank is – lévén a két karakter útja keresztezi egymást (a kökényes rendőrt szert Mark segíteti cellái elérésében). Am viszont a legerdekesebb, hogy innenől kezdve Frank felé is átvethetjük az irányítást, ergo gyakorlatilag két teljes, és egymástól igencsak eltérő kudarcsorozatot élhetünk át. Egészen az utolsó pályáig, ahol is mindenképp lehull a lepel és már együttesen kell megdolgozni a sikerért – persze ehhez a játékosnak végig kell kudarcsorozatot élhetünk át. Egészen az utolsó pályáig, ahol is mindenképp lehull a lepel és már együttesen kell megdolgozni a sikerért – persze ehhez a játékosnak végig kell kudarcsorozatot élhetünk át.

A játékstílus tulajdonképpen egy mix, de nyugodtan kiellenhűlünk, hogy a legjobb alapanyagokból dobta össze a kutyaválet (a készítő ráadásul még be is vallotta, hogy mi inspirálta őket). A recept valahogy a következőképpen hangozhat: végy egy csipet autós akciót a Driver, öntsd nyakon egy kis lopakodós diadollal, mint a Metal Gearben vagy a Dead to Rightsban és az egészet bújtasd meg egy Grand Theft Auto 3-héle köntösbe. London utcáit járva a szavunknak megfelelő járművel nyugodt lélekkel elköthetjük (már persze, ha módunk adódik rá), a volánja mögött pedig az úldozó és az úldozott szerepét egyaránt eljátszhat-

■ A rabló, a zsaru és egy füstölő kontrollor

THE GETAWAY

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ BONY FEJLESZTŐ TEAM SOKK MEGJELENÉS 2002.12.08. PAL

➔ Ez jár annak, aki beleiszik a sörömből!



➔ Ej, no: szoknom kell még ezt a fordított közlekedést. Sebaj!



NÉGY KERÉKEN

A játékban harminc gyártó mintegy hetvenféle licenccel automodelljével kerülhetünk kapcsolatba, arra viszont oda kell figyelnünk, hogy az angol KRESZ-nek megfelelően a fordított közlekedési szabályok érvényesek. Füstölő roconcs zúhatunk ugyanez mind egy autót, melynek külön ügyelték a térszemléletre, hogy mivel elvárhatóak tényleg a dolgok. Ehhez sikerült megszerezni az autógyártók engedélyét is, egyetlen érdekes kivétellel: a cseh Skoda gyár képviselői ugyanis nem járultak hozzá ahhoz, hogy márkanevek bármilyen módon (még ha csak virtuálisan is, de) összekötődjenek egy bűncselekménnyel... Az autók viselkedését az életből mintázták, a híres London Cab például lomha és nehezen kanyarodik, az 5-ös BMW-széria már egy "csopot" jobb meztelajánásokkal bír, a nagyobb karambolokból pedig ketségkivül egy Land Roverrel jöhetünk ki a legjobban. BKV-palánták – a szintén Anglia egyik jelképeül szolgáló – kétszintes autóbussz is beülhetnek, ami ugyan nem a közlekedés leggyorsabb módja lesz, ellenben ember legyen a talpán és autót a kerekén, aki megáldja tudni persze: Aki csipi a retört, az sem panaszkodhat: egy 1970-es évekbeli, kizárólag angol piacra gyártott Ford Capri nyeregeben is feszíthetünk, de a programokban igazán egzotikumnak számító luxusautók (pl. egy Bentley Continental) is vezethető – szóval választék van bőven. Arra is odafigyelték, hogy az egyes keruleteknek más és más legyen az autópárka – az ipari negyedekben élő angol prolik ugye nem arról híresek, hogy egy Aston Martin parkol az ablakuk előtt, itt zsúfos fogaik bizonyul egy Seat Ibiza is. A belvárosban a buszok és a taxik dominanciája figyelhető meg, a Soho-ban pedig mindenféle járgánnyal összefutunk.



juk. Érdekes kérdéseket vehet fel, hogy a képernyőre – a filmszerű hatást erősítő – semmielő, az állapotaikra vagy a helyszíntekre vonatkozó kinyitást nem tettek ki. Az autók állapotaik tüköröz méter hiánya még csak-csak megfogható (valószínűleg fel fog tűnni, ha felrobbanunk), az már egy kicsit gázosabb, hogy tépkép nincs – még a Driverhez hasonlóan a pause-menüben sem kapott helyet. Mindössze egy piciny nyíl jelzi, hogy merrefele kell vinnünk az irányt, és ez tekintve a beaotázható terület nagyságát, alapos terapsmereteket feltételez. Talán ezt ellensúlyozandó Tourist-módban bejáratjuk és megismerhetjük a várost: megkergethetjük a Trafalgar-tér galambjait, sőt, fényképezhetünk is, a fotók pedig elmenthetők a

memóriakártyára (de ez is csak a SCE japán producereinek nyomása miatt került be a programba – nincsen Japan Nikon nélkül!) A GTA3-mal szemben viszont sokkal tagakabba a lehetőségek, ha éppen nem egy autóból csúszunk. The Getaway az előzőek mellett tulajdonképpen egy teljes értékű, külsőnézetű akciójáték is. Az irányítás talán leginkább az NG4-ről és PS2-ről egyaránt ismerős Winbackere emlékeztet, noha a fegyverválaszték – szintén a realitások megőrzése miatt – kisebb lesz (egy, avagy két pisztoly a kezben, és a jó öreg shotgun pedig nem maradhat ki egyetlen programból sem) A modulátok és különleges akciók között találunk igen érdekeseket is: a játékos képez arra, hogy a falhoz lapuljon, majd a sarok mö-

gól hirtelen előugorva tüzet nyisson az ellenfelekre, egy embert is maga előtt tartható előzékeny (ez úgy látszik, manapság nagyon mód, lásd hátrébb a Dead to Rights-t), de előhozható az a trükk is, amikor egy alónylások mondjuk a jobb oldalán a falhoz lapulunk, a fedezékből kitalálva leadunk egy lövést, majd ugyanazzal a lendülettel a bal oldal felé húzódunk vissza, a lapadunk hozzá ismet a falhoz. Az ellenfelek mesterséges intelligenciáját úgy alkották meg, hogy képesek felismerni, hogy egy fontos, avagy pusztán egy mezei gazdálkó fejéhez szoríjuk a pisztolyt. Mit is jelent ez a gyakorlatban? Ha egy magasabb rangú tucst szerzünk, a csatlósai hajamosak megadni magukat, ellenben egy kezdő gúszter felvétele nem okoz különösebb fejtájtást a főnöknek. A karakterek animációja aprólékos, a lezsedt áldozatnak a falnak dőve lecsúszhat a földre, vagy átlósukázhat a szőnyegen. A főhősünk az autókhoz hasonlóan korláton nem rendelkezik "egészesség-mérettel": amennyiben már alaposan kilyugázta a börtöket, az ottan veszünk észre, hogy emberünk sánitva vagy húzza valamelyik végtagait. Az említett átevezelt animációk kizárólag a jáék saját grafikus motorjával készültek, de nem hétköznapi technikákkal. A Team Solo emberei egy egészen újfajta, ún. "magnetic motion-capture" eljárás

használtak. A hagyományos értelemben vett módszer (ez optikai és nem magnetikus alapokon nyugszik) egy időben mindössze egy ember mozgásának leírását volt képes elvégezni, míg itt egyszerre akár öt emberi mozgásminta is rögzíthető. A mi szemzőgunkból ez abban nyilvánul meg, hogy a régi eljárásai használt animációknál a különböző időben rögzített felvételek egymás mellé helyezve természetellenesen hatnak – no ez itt nem így lesz. Léven az egész csoport mozgása és a tagok egymashoz viszonyított helyzete, valamint az interakciók egyszerre lettek felvéve

Szó mi szó, meglehetősen kellemes és hangulatos akciójátéknak tűnik a The Getaway. Nem leszünk híján a brutalitásnak és a helyenként mocskos cacknyelgésnek sem (csak erős idegzetűeknek ajánljuk a természetes korhatáros programot), a környezeti pedig felhaláltnak ígérkezik, akárcsak a stílus: A Grand Theft Auto 3 majd' egy évtől előtti megjelése óta változatlanul dobogós a legjobb eladási listán – a Team Solo emberei pedig nyílt trónfosztásra készülnek. Ha minden jól megy, a három éves fejlesztés befejeztével, a szeretett unnepek már vidáman gyúlkolhatunk. First-party fejlesztés révén a program PS2-exkluzív, más verziókak sajnos nem is kell számolnunk.



7 Ez sem egy meleg, baráti ölelés...

SOKATMÓDÓ ARCOK

A jeleneket színesek látszák, az arcmimikák megalkotásánál is őket vették alapul (ne feledjük, ugyanez a fejlesztőcsoport készítette a This is Football-sorozatot is, meghozza ugyanazzal a felépítés-szemlélettel-módellezés-részletes felalakból álló-művészi – így a minőség egyenesen garantált). A szájműzások és az érzelmek kifejezéséért a 3D modellezőprogramban az egy koponyában lévő 28 mesterséges "csont" a felelős.



LONDONI KÖRSETA

A környezeti elsőrangú lesz, sőt, ha hihetünk az információknak, akkor a videojátékok történetében az egyik legaprólékosabban modellezett városal találkoznak. A Temze mindkét oldalán, az East Endől a Hyde Parkig, 66 mérföldnyi út és több mint negyven négyzetkilométernyi terület elérhető mását deríthetjük fel. Az alkotók a virtuális London megalkotásakor semmit sem bíztak a véletlenre: A British Ordnance Survey (az angol nemzeti térképszepeti hivatal) adatai alapján szerkesztették meg, a házakat borító tetőzetek mintázatának alapjául pedig sok ezer, helyszíneken elkeltintelt foto szolgált. Így lehetőség nyílt a megjelenítésére olyan apró részleteknek is, mint az egyedi épületmonlokazatok és a (természetesen licenccel) fotók.



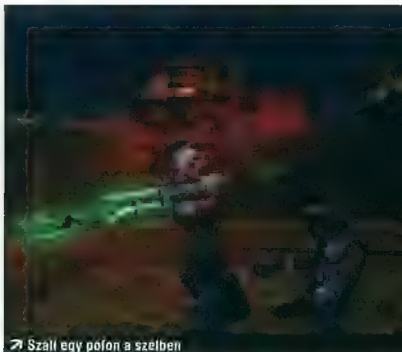
ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSEI ÁLLAPOT

90%

Gengsztersztóri, autós üldözések, parázs lövöldözés és akciójeleket, precíz kivitelezés, magas szintű technikai háttér. Minden adott a sikerhez.





➤ Száll egy pófon a szelben

A fantasy-irodalom növekvő népszerűsége nem csak mas területekre, a játékokba és a mozikba vitte át a műfajt, de szét is bontotta azt különböző irányzatokra. A mesékkel, mítoszokkal szoros rokonságban álló, de a különféle leltírt és virágzó vallások motívumait is gyakran használó klasszikus, hősiesség, avagy high-fantasy mellett igen népszerűek a góliusz, horror elemekkel gazdagdon fűszerezett dark-fantasy alkotások. Ez utóbbi irányzatot képviseli a Sony 2002 végére beharangozott 3D akció-kaland játéka is.

Fantasy játékokat megjelenti az egyszerű hálás és emberi próbáló feladat. Teljes szabadságot kap az alkotói fantázia, ugyanis még a fizika legalapvetőbb törvényeit is sutba lehet dobni – de csak akkor, ha kiegyensúlyozott és hihetően megmagyarázott szabályokat állítanak a helyükbe. Illetve a hihető talán nem is a megfelelő jelző, hiszen a műfaj szabadsága megtűr bármilyen világot. Az SCE Cambridge-i fejlesztői stúdiója

első PlayStation 2 játékanak alapjául azonban nem egy csillogó páncélzatban lovagló hős eposzát akarta a megszámlálhatatlanul sokadik verzióban konzolra vinni. Fantasy világából sok létezik, vannak sok alkotó által használt, klasszikus világok, de egy-egy műhöz külön, aprólékosan kidolgozott univerzumot is teremthetnek az írók – vagy mint az a Primal esetében történt, a játékfejlesztők. A műfaj határai gyakran összemosszódhatnak a fantasztikummal, hiszen az már a fantasy virágzását elindító Tolkien-művek óta irratlan szabály, hogy igazán lebilincselő csak akkor lehet egy mű, ha egy egész világot építenek köréje – ami működőképesnek és saját szabályait szerint logikusnak tűnik.

A Primal eleméleti alapját a párhuzamos világok, az egymást nem a három dimenzióban felirható terben metsző és érintő, de egymáshoz kapcsolódó létezők elmélete jelenti. A tudományos fikciót pedig a legkülönbözőbb mítoszokban, és számos vallásban fellelhető démonok teszik végül fantasy-vé

Az alkotókra bevalótlan nagy hatást gyakorolt két, egy tőről fakadó, és az egyik hazai kereskedelmi csatornán is lúto sorozat: A Buffy, a vámpírok réme és az Angel. Noha ezek a sorozatok nem igazán nevezhetők fantasy-alkotásoknak, hiszen a jelenben és a Földön játszódnak – csak vámpírok és démonok élnek a többségében mit sem sejtő emberek között. A Primal tervezői azonban a főhősök hozzáállása mellett még a démonok sokféleségét is innen vették alapul.

Alvó ügynökök

Egy koncert vezetével, a hazaigyekező zenészt, Lewis-t és barátját, Jen-t támadás éri: a srácot elhurcolja egy titokzatos támadó, aki nem földi lény, hanem egy párhuzamos asztrálvilág, Primal lakója. A támadástól kímába eső Jen lelke, kiszakadva ontatlan testétől követheti őket erre a másik síkra, az Oblivion-ra. A történet innen kezdve lesz igazán bonyolult: Az egyszerű

foglalkoztatást helyett a lány nyakába szakad a mérleg nyelvén szerepe a kősz és a rend küzdelmében. Helyre kell állítania az egyensúlyt (amit természetesen a kősz mesterkedései borítottak fel), hogy visszatérhessenek a dolgok a maguk megszokott kerékvágásába. Persze a történet folyamán az is kiderül, hogy mindez nem véletlenül történik – hiszen Jen és Lewis lelkükben demoni erőket hordozó cseregyermek, akiket (az ott gyorsabban pergő időnek köszönhető eltöltés miatt) évszázadokkal korábban rejtettek el Mortal, vagyis a Föld létsíkján

Egyensúlyozzunk!

Érdekes ötlet – s itt lépnek képbe az említett fantasy-szapannoperák – hogy a barokk mikiéti oldalán démonok állnak, s így az alkotók szakíthatták a fantasy-történetek megszokott ork-töré-eiff sztereotípiáival. Mindenhol démonok vannak, jók és rosszak, a játékos pedig a rend és kősz összezápaszának válik főszereplőjévé, mint bármely más fantasy-univerzumban. A probléma pedig a két, örökös szembenálló oldal közötti egyensúly felborulása. Minél nagyobb a kősz ereje, annál inkább képes a befolyása alá vonni, megváltoztatni a rend démonait is. A mélyenszáto morális vonalat nem boncolgató, a gyökérletben az azt jelenti, hogy Jen számtalan ellenfele számíthat – még a rend uralma alá tartozó világokban is. (Mint az egy igazi akciójátékban természetes.) Persze kaphat baráti segítséget, a harcát támogató, rendpartí lenyektől. (Mint az egy igazi kalandjátékban természetes.) Aliand, szobor alakjában megingathatatlant társát, csak Scree, az éppen egy garpyole kötéste-

■ Démoni kalandok

PRIMAL

TÍPUS **AKCIÓN KALAND** KIADÓ **SCE** FEJLESZTŐ **SCE GAMES** MEGJELENÉS **2003.01.16** NTSC

➤ Aquis vize nem éppen olyan, mintha a boldogságban úszkálnánk...



➤ Egy wrath job, ha nem néz tükörbe



A LÉTSÍKOK ÉS LAKÓIK

SOLUM

Az órák től és éjszaka világának brutális kinézetű és viselkedésű, de klánokba szervezett társadalmuk rendjéhez ragaszkodó démonok fajaát Feraik-nak nevezik. A négy faj közül ők a legutóbb művészi hajlammal megáldottak – de ez szemernyi sem ellensúlyozza erőszakos természetüket.

AQUIS

Az Udine nép otthona egy vízi világ, ahol a legkecsesebb démonfaj létezéséig gépek nélkül elképzelhetetlen. A másinak folyamatosan szűk, a világocán mérgező vizét. Eleganciájuk kultúrával párosul, ami nem látszólagos telepikus fajjal.

AETHA

A hegycsúcsok és kővilágok lakói a visszatérő és féltelmek megjelénéséig Wrath-ek. Képtelenek, aristokratákra és szolgákra bontó társadalmukban csak az előbbieket képviselik a gonoszokat. A hatalmas balokban szórakozó, élvhajász fensőbb és a pórnép nyomára közötti átmenetek nélküli világ.

VOLCA

Kietlen sivatagi világ, egyhangúságát csak egy gigantikus tűzhányó lőri meg, onnel ideálisabb helyet el sem lehetne képzelni a Jönnök, a földemónok számára. A magat igen magas fokozatú, fémtestű démonok az intrikák és orgyikosságok társadalmának buzgón áskálódó, a vulkán átszövő jaratokba élő őslakosai.

ben időző halhatatlan harcos szelleme jeleníti. A kómban fekvő Jen asztráltestet átvész a két világ középpontjában álló Nexusra, majd tanítómestereit, segítőit szegődik. A démonvilágokat egymással és a Mortallal összekapcsoló létsíkon maga a rend istenője tárja fel származásának néhány részletét és felszereli néhány „kártyával”, amik nemcsak védelmezik, de megnyitják lelke démoni részét is. Az omnibusz találkozás szerencsére már a játék legelőjén megtörténik, különben rocker-szerkós, vad pincéren kinézeten túl nem sok mindent tudna bevetni a főhősné. A túlságosan elkanászodott démonnépek hónalján vagdalását raadásul rogtan saját hazájukban kell megkezdnie

Démonvilág-topográfia

Amilyen szimmetrikus a végletek egymáshoz kötésedé kepe foglaltó kínai Jen-Jang jel, olyan kiegyenlített volt a világuk: Oblivion hatalmi-, és erőviszonyai, Oblivon világában négy, más-más démon-faj által lakott világokból áll, a belőlük áradó energia pedig az ötödik világban, a Nexus központ-

jában álló Oracle-on keresztül jut el a két istenhez. Az Oracle-t és az egyensúlyt egy semleges isteni lény, Chronos vigyázza.

A kősz, ural, Ábbadon a kezdetekben Aetha és Volca világa felett rendelkezett, a rend istenőjének, Arella-nak hatalmat pedig Solum és Aquis démonjai találtak. A szemben álló hatalmak egyre megegyező volt. A megbontó egyensúly azonban a barátságtalan örök tél és éjszaka síkját. Solumot állandó földrengésekkel rambolja. A magasan fejlett technológiát használó és telepikusnak kommunikáló Udine démonok pedig csak gépeiknek köszönhetően képesek életben maradni Aquis vízi világának mérége váltó óceánjában.

A kősz és rend egyensúlyának visszaállításához Jennek végig kell járnia mind a négy világot, és visszaállítania az eredeti állapotokat a meggyengült és lassan kőszbe forduló síkokon. Nem nehéz kitalálni, hogy a – magukat ógensak felszövő – kősz királyságok megalkotásának csökkentésében is tévékenyen részt kell vennie.

A létsíkon száma nem véletlenül egyezik meg az alapelemek számával. Ahogyan a

Feraik otthona egyben a föld, Aquis pedig a víz síkja, úgy a tűz és a levegő démonaival is találkozik majd a játékos. Mi több: maguk az istenek is megjelennek, bár állandó fizikai testük nem lévén, csak a környezet elemeiből félszói alakot öltve, mint például Ábbadon lángokból kirajzolódó arca.

Az alkalmazkodás csodája

Jen különlegessége éppen az a képesség, hogy Oblivion mind az öt világot bejárhatja. Az egyes világokhoz teljes mértékig alkalmazkodni tud, lévén képes mind a négy démonfajhoz hasonló alakot ölteni. Bár – ellentétben azokkal – halandó mivoltát megőrzi, képes arra, amire senki más az öt démoni létsík lakói közül: elpusztíthatja az egyébként sebezhetetlen entitásokat is, magát a rend vagy a kősz istenét, de akár az egyensúly pártatlan őrét, Cronost is. Ő lehet a mindent eldöntő legyőző a kősz és a rend küzdelmében, de Lewis is hasonló képességekkel bír – éppen ezért rabolta el Ábbadon. A játék alkvadonvalban fontos szerephez jut annak a kérdésnek a

kibogozása, hogy ki és miért plántálta a démoni szikrákat Jen és Lewis lelkebe. Az indokokat függetlenül működik a dolog, s démoni enjét előhívva Jen nem csak eljutni képes a síkokra és hasonlatos lakókra, de képessége is hasonlatosnak válnak a bennszülöttekhez.

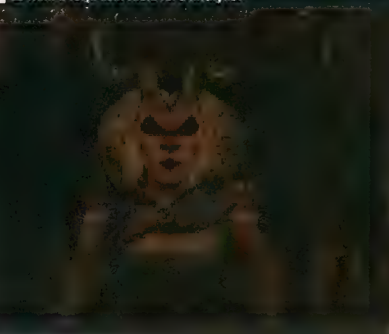
A démon síkokra tett kirándulására Scrax is el tudja kísérni Jen-t a maga különleges módján. Az eredeti kőalkákban sérthetetlen szoborból ugyancsak időlegesen át tudja küldeni a szellemet más szobrokba is. Az így életre kelő alkotások irányítása természetesen a játékos feladata, ezek Jen által kivethetett dolgokat is végre tudnak hajtani.

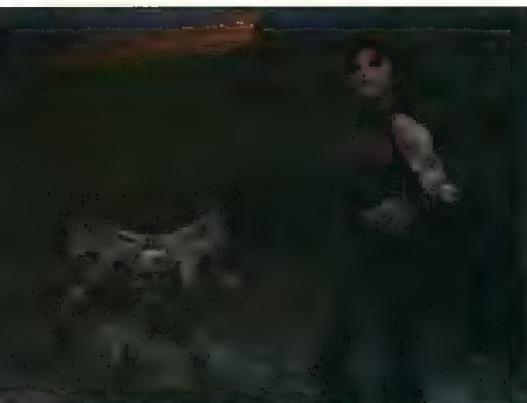
Klasszikus beat 'em up

A játékban az akció-, és a kalandelemek megközelítőleg egyforma arányban jutnak szerephez, ami azt jelenti, hogy az események fele küzdelem a legkülső felület közdemónokkal, nagyfőnökkel és az elmaradhatatlan „közvezetővel”. A Cambridge Studio csapata pedig ezt a lehetősé-

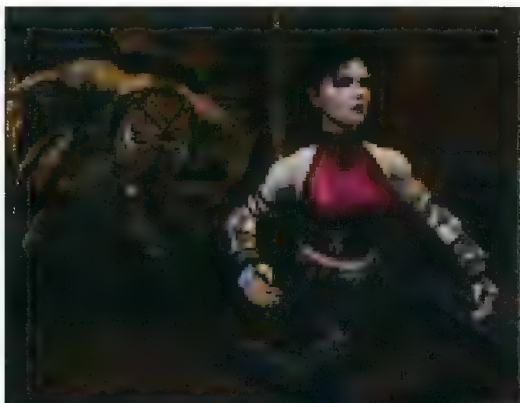


► Nem a férje szarvazta fel a királyt





➤ O lenne a nagy harcos? Jó, ha a térdemig ér...



➤ Szegény a futás, de dögölj meg, aki kerget!

NAGY DURRANÁSSAL DEBUTÁLNI

A Primal egy klasszikus, de mégis új, és egyben modernizált, azaz a Cambridge Studio dicsőséget olyan játékok birtokosává vált, mint a Medalion T-2 és a C-12: Final Resistance. A Primal azonban – ellentétben a korábbi sikerekkel – már PlayStation 2-re készült. S ha már szóba eszik a játék, meg kell említeni, hogy ilyen magásképe tartják, akkor így kéne megadni a módot.

Valami gyökeresen eltérő akartak készíteni, valami, amiben nyoma sincs a Medalionnak, ami alapján már kezdtek elhatározni a publikumra. S ha már meg akarjuk látni a főhős egy csipő, hátal lágy, és a humor helyett a vége át a szűk tónusú tényleg. A megadást is fontosabbnak érezték azonban, hogy ne pusztán a játékosnak a sokat nagyobb, hanem a játékot is. Az itt egyelőre a játékot a fejlesztésbe is kezdtek.

A tervezést jóval szűkebb körökben végzik a fejlesztésnél, jóval nagyobb kapacitással. Az izmos processzor, és többszörös memóriaterületet azonban kevésnek ítélik a fejlesztésnek elkészítésénél. Saját azonnali töltőrendszerrel dolgoztak ki, hogy a játékos által éppen belátott terület és a szereplők adatait a lehető legnagyobb kapacitással álljon rendelkezésre. A dinamikus töltési rendszernek köszönhetően nem csak egyes helyeken lettak olyan részletek, mint a Medalionban egy egész pálya, de a nagy mozdulatok, textúrák is használhattak, hogy két egyforma szobát ne lehessen találni a játék folyamán. Az építészeti elemeket például az akkori Réma, a XVII. századi Franciaország, és a Közép-Európa mór-islám építészete ihlette. A tervezők bejárták és lefényképezték a város és környék minden részét, és rájuk támaszkodtak, hogy munkájukban kézzel legyenek az eredeti formák és minták. Hangban is a hangos gyűjtemények végére. Ehhez nem kevés erőfeszítést, miközben a digitális magával felvett hangokhoz szolgált alapul, amelyeket aztán egy 3D-effektpulton illesztettek be a képeknek felidézhető környezetbe, például a vízszintes hangok, csatornába. A szereplők hangja pedig forrást szűkös a játékban szálal meg a szimulációk megfigyelésén. A két főszereplő, Jen és Scree hangját kölcsönöz a szimulációk és speciális hangokból és az ezekből álló szöveget olvastattak be, és a program motorja az, ami a szöveget a megfelelő hangokba megfigyelésénél együtt meg is szólaltatja.

➤ Démon alya, vétkesem. Tegnap nem öltem meg senkit...



legpörgősebb, legvezetesebb formában akarta kivitelezni – erre a klasszikus, oldalirányban scrollozódó veredős játékokat ítélték a legjobb példának. A harc ilyen kivitelezéséhez azonban zárt térre van szükség, a szereplő és az ellenfél azon belül egymáshoz viszonyított manőverei miatt – márpedig ez egy kiterjedt 3D világban barangoló szereplő esetében igencsak problémás. A megoldást a belógás (lock) funkció beillesztése hozta, az így kijelölt ellenfelet már feláldozható a veredős koordináta-rendszer. Több, egyszerre felbukkanó ellenfél esetében is működik a dolog, csupán a játékosnak mindig át kell váltania arra az abcúra, akit súlyos testi sértséssel illetni kíván. S innen már csak a tervezők, grafikus és programozók fantáziáján múlt, hogy egyszerű, de ugyanakkor látványos harc-rendszer alakuljon ki. A változatosságot már önmagában garantálja, hogy a főhősnek öt eltérő megjelenési formája van, ami mind eltérő harc-mozdulatokat jelent, az igazi veredős-játék-izé pedig a kombinációk és többféle lehetőségek „kivégzése” adja meg.

Kerekedő mese

A Primal kalandnovellának gerincét természetesen annak felderítése jelenti, hogy vajonban kicsoda Jen (és Lewis), miért is olyan különlegesek ők, ki és milyen szerepet szánt nekik az Oblivion és Mortel felett uralkodó az idők kezdete óta zajló küzdelemben. Eltűnő regénye mellett azért az egyes világok rendeltetése is rejt magában egy-egy novellát, vagy sőtlet mesét. A de-

monvilágok saját meséi, bőséggel megállják a helyüket önálló történetként is, hiszen az elrabolt Fera trónörökös utáni nyomozás, vagy az Udine vízizsító gépezet kijáratása más alapokról, és más szereplőkről jöhet történet. Sajnos, a fejlesztés utolsó fázisában álló játékok, legalább is erről az oldalról nem közöl túl sokat a kiadó-fejlesztő. Azt viszont már most is biztosan lehet tudni, hogy a többszálú, párhuzamosan futó történetet csak egy úton követhetik végig a játékosok, az egymást követő, de egymásra is épülő demónvilágok rogzitett sorrendben járhatják csak be. A klasszikus lineáris történetvezetés nem igazán jelent visszalét, hogy a kalandjátékok kategóriájában, inkább azt jelzi, hogy biztosra akartak menni a fejlesztők, hiszen az alternatív szálakon futó, oda-vissza átjáráható történeti programok közül csak a legvalószínűbbakat nem zavarják össze a játékosok.

Annyi mindenesetre bizonyos, hogy a világ, világok sorsát eldöntő főhős(ök) születésének története, a káosz és rend egymást cselző lépéseinek halála néhány népszerű regényi képes lenne lekörözni, ha nyomtásban jelenne meg. S itt nem első sorban a mértre, mennyiségre kell gondolni, hanem a részletesen kidolgozott karakterekre is. Ráadásul ott van a rend mellet szegődő cseregyermek pára, élete szerelme, aki ugye a kezdetektől eredeti teremítője, a káosz isteneknek vendég szeretetét élvez. Lehet találgatni, hogy ez az érzelmi szál drámba, avagy boldogságba fog torkolni az egymással szemben álló hatalmak eljáratát küzd szerelemesek között.

ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTÉSGI ÁLLAPOT

75%

A Primal egy szokatlan alappal dolgozott háttértörténeti akció-kaland játéknak ígérkezik. Meglátjuk, mi sül ki belőle.



ELJÖTT A KIHALÁS IDEJE



Raptor 7:00 Péntek



Trinity 0:12 Szombat



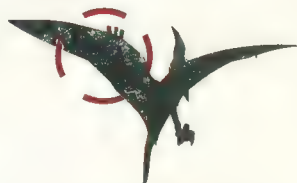
Carnotaurus 1:32 Szombat



Triceratops 2:45 Szombat



Tyrannosaurus 3:34 Szombat



Pteranodon 4:23 Szombat



Compsognathus 5:40 Szombat



Pleisiosaurus 6:35am Saturday



Oviraptor 7:00am Szombat

CAPCOM

PlayStation 2

G-Force 2

G-Force





7. Júli! Nem elég, hogy lepuftanták szegényt – ráadásul így!

Az utóbbi években James Bond megint egálabb olyan népszerű, mint a régi, boldogult, Roger Moore-os időkben. Kösönhető ez a látványos filmreklamelemek, de talán mondhatjuk azt is, hogy részben a jól sikerült játékoknak is. Utóbbiak sorozata a Nintendo 64-re készült GoldenEye 007-tel kezdődött, amit sokan a konzol legjobb FPS-ének tartanak. Ezt követően a titkosügynök játékciklencét gyorsan megvasarolta az Electronic Arts, és röpké egy év múlva már ki is adták a The World Is Not Enoughot. Ezt ugyan sokan jóval gyengébbnek tartják, mint a GoldenEye-t, de például a mi Váni Zolink az egekbe menesztette az N64-verziót (bár ő mondjuk így tett minden N64-játékkal, szóval ez nem sokat jelent). Ezután lepuftunk egy konzolengereciót, és az EA jött a 007: Agent Under Fire-ral mindhárom új gépre (PS2, Xbox, GC). A játék elég tisztas sikort ért el (ezidáig a 750.000-es eladott példányszámot is tullepte), így nem véletlen, hogy a

cég már most gőzerővel hirdeti a következő, konzolos Bond-játékot, a Nightfire-t. A már több mint két éve fejlesztés alatt álló program ugyanannál a Eurocomnál készült, akik anno a TWINE-t is összerakták. Elmondható szerint a cél az volt, hogy minden tekintetben túlszárnyalják az Agent Under Fire-t – grafikában, változatosságban, „bondosságban” és többjátékos-módban egyaránt. (Egyébként erősen úgy fest, az EA utabban ráállt arra, hogy szinte minden játékciklencének evenként meglepetése jobb részeit, így akár biztosra is vehetjük, hogy valahol titokban már zajlik a következő program összeeskabálása is.)

Természetesen minden azzal kezdődött, hogy a fejlesztők leultak az MGM-mel és a Danaq-kal (az előbbi a filmeket készíti, utóbbi pedig a jogok tulajdonosa), hogy kidolgozzák a történetet. Eleinte a Die Another Day-t skarták átírni, ahogy az a GoldenEye esetében is történt, ám hamar felmerült az ezzel járó problémák. A legnagyobb gondjuk

BROSAN. PIERCE BROSAN

A fejlesztés vége felé, idén júliusban sikerült megkötöni a szerződést, hogy a James Bondot újabban alakító Pierce Brosan arcképet és hangját felhasználhassák a fejlesztők. Brosan a Die Another Day egyik forgatási szünetében elcsempélt az EA pinewood stúdiójába, és ott egy lézer-digitálzával szóróútl-bőrsztűl „beszkenelték”. Az így kapott tőkeletes Brosan-módel 750 000 poligonból állt, és ezt kellett a grafikusoknak redukálni a konzolok által kizsárolható mennyiségre. Nyilván valami hasonló módszert alkalmaztak, mint Carmack a Doom III-ban (ld. később), mert a minőségcsökkenés ellenére a játéklei Brosan elképesztően hasonlít az igazira, és ráadásul a hangját is a színesz adja



például az volt, hogy akkoriban még a mozi forgatókönyve is meglehetősen képlekeny volt (meg Beneath the Ice néven futott az egész), így ha enni maradtak, akkor a karácsonyi szövegre nem jöhetett volna ki új Bond-játék. Joel Wade, a játék producere azonban más is kiemelt: Egy új történet megalkotásával olyan dolgokat értünk el, amik egyszerűen lehetetlenek lettek volna, ha a film alapján kell elkészíteni a programot. Például a film látványos jelenetek közül néhány egyáltalán nem lett volna érdekes egy játékban, de akár az is előfordulhatott volna, hogy a konzolon nem vagyunk képesek megjeleníteni ezeket. A történetet úgy alkottuk meg az MGM-mel együtt, hogy mindent a játékmeneletnek rendeltünk alá. A sztíri egy Raphael Drake nevű milliárdos körül bonyolódik. Őt kell elkápnunk, mielőtt a szokásos szuperfiktív supergegyverrel átvenné az uralmat a nyújt világ fölött. Ezen túl azonban minden pályá egy külön kis történet lesz: például Raphael egy

segitőjét kell elkápnunk, vagy szabotálnunk kell valamilyen projektorházat, esetleg el kell tölde csórunk egy ratót.

Összesen 13 küldetés lesz, a nagyobbak több része lesz. A játék által bejártunk a világ minden szögét, csak néhány helyszínt izellünk: fel kell hatolnunk egy osztrák kastélyba, fel kell masznunk egy japán felőkarcoló tetejére, átmokulást rendezhetünk Páns utcán egy Aston Martinnal és végül eljuthatunk egy Föld körül bégelő őrüllőmásra is. Már ez is kelő változatosságot ígér, de a fejlesztők úgy tervezték a küldetéseket, hogy a legtöbb pályát meg lehessen oldani többféleképpen is. Ez nem pusztán azt jelenti, hogy úzval avagy tisztoljál jók-e le a következő katonát, hanem a hangulatunktól, stílusunktól függően magunkhoz alakíthatjuk a játékot. Akí akar, az mehet előre rambozni egy gépgyáival (amivel kissé magára fogja venni a foyaimet), aki viszont éppen pacifista hangulatban van, az a Q (jűdátok), az a vén főszer, aki azokat az elmes kutyukat gyártja Bondnak) által gyártott karoraban található sokkoko segítségével pár órára elműlti az örököt és osongat, és persze mindenhol lesznek melékutak. Persze, talán nem mindenhol lesz ennyire változatos a dolog, az imént elmondottak azokra a részekre jellemzőek, ahol belső nézetben kell irányítani Bondot. A program érdekessége ugyanis, hogy néhol külső nézetre vált. Például amikor fűgesszkevére kell átmásznunk egy kötélen, akkor kívülről követ minket a kamera, hogy be tudjuk tájéolni, hol akarunk leugrani. A feladatok megoldásában is így segít a játék: ha sokáig teblablunk egy pályát átgátlhatatlan patak partján, akkor a kamera vált, és megmutatja, hogy mi is a megoldás, hol van a rejtett út.

Az Eurocom alaposan áttanulmányozta az Agent Under Fire-t ért kritikákat, és úgy döntöttek, hogy az abban szereplő másik két játéktílust is beépít a NightFire-be. Konkrét

■ Trükkösebb, mint valaha

JAMES BOND NIGHTFIRE

TÍPUS AKCIO KIADÓ ELEKTRONIC ARTS FEJLESZTŐ EUROCOM EA MEGJENÉS 2002 NOVEMBER 26 NTSC/PAL

Mr. Bond (ismét) nehéz választás előtt áll

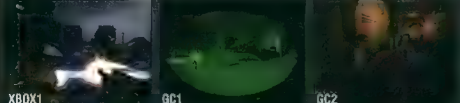


A cell ugyan alig látni, de valószínűleg talált



ALPINE AMBUSH

A játék változatosságát a legegyszerűbb prezentálni egy példán keresztül, ezért először a tapasztalataimat az Alpine Ambush pályáról, amit az E3-on volt szerencsém kipróbálni. Ez az a helyszín, ahol egy osztrák kastélyba kell bejutni, mert Bond fő szerepe részt venni egy nagyszabású partin, amit Drake rendezett. Már a megérkezésünk is elég kellemes előjövő segítségével éretnék fölteni a kastélyt jó messze. Természetesen a várható vezet egy út is, a merészebbek elindulhatnak rá, hátla nem kell majd gyanú egy biztonsági őrre, aki többek között egy gépfegyverrel és egy mesterlövészpuskával közeledik. Ezen bátor emberek valószínűleg egy percn belül elhalálnak, ugyanis a mesterlövész intelligencia rendkívül fejlett: ellenfeleink riasztják egymást, összedolgoznak, fedezékből lönek, vagy akár el is szaladnak. Így tehát hamarosan tűzparbaba keveredünk, és bizony igen ügyesnek kell lennünk, hogy ne hagyjuk ott a fogunkat (ld. az XBox1 képet). Akk ennél egy hangányval félnekbebb (vagy mondjuk úgy: okosabbak?), azok óvatosan haladnak majd előre, gondosan ügyelve arra, hogy biztonságos távolságot mindenkit levadásssanak a távcsöves puskáival. Akk még ennyire sem agresszívek, azok használva a hálót szemüveget, már messziről kiszűrhetjük a maszlóró órket (GC1). Megfigyelve mozgásukat, egészen a kastélyig juthatunk egyetlen csepp vér kiöntása nélkül. Ott előkerülhet egy hangtompító pisztoly, csendben golyót érethetünk az ajtó előtt posztoló órket fejbe, és elején ütembenként léphetünk be partizni (GC2). Akadnak persze trükkösebb egyének, akik dönthetnek úgy, hogy fedezéket környék. Hamar észrevehetjük például egy hid,



amit megközelítve az első dolog, amit megpillantunk, egy lejáró – ha ebbe beleugrunk, akkor csak lapulunk meg, egészen addig, amíg el nem érünk a bejárathoz. Itt a katonák nekállnak átviszálni a rakományt, le kell fektetni őket (Xbox2). Az utolsó lehetőség az, ha megkerüljük az egész várat és a másik oldalról, egy szel által kicsavart fa segítségével mászunk be. Ez elég trükkös lesz, rengeteget kell ugrálni, függesszenni és mászni (Xbox3), de így egy kilőtt golyó nélkül juthatunk be.



DIE ANOTHER DAY

Idén novemberben (nálunk decemberben) mutatják be az amerikai moziban a huszadik James Bond-filmet, nyilvánvalóan az első után. A film Koréában kezdődik, és természetesen lesz benne minden, ami csak kell Mr. Bondnak: egy drűt, aki habonit akar kibombítani, egy titkos fegyver, gyönyörű nő, gyors kocsi. Pierce Brosnan és a friss Oscar-díjas Halle Berry mellett szerepet kapott a filmben Judy Dench, John Cleese és Madonna is. (Ha utóbbi dalra próbálunk rá, remélhetően lelővél valami jótet lehet.) A film legrávilányosabb jelenetei közé tartozik majd egy autós kergetés egy befagyott tavon, illetve egy minden eddigéig forróbb szexjelenet.



tan az autós, illetve az ágyúzó részekről van szó. Minden James Bond-filmben szerepelnek autós üldözések, száguldozások, jelenetek, és a legtöbb játékos is örvendezve fogadja, ha ezek a részek a játékokban is helyet kapnak. A fejlesztés egyik érdekessége, hogy ezen pályákat az a csapat készíti, akik jelenleg a Need For Speed-sorozat következő részén dolgoznak – ebből következik ezek a kuldesetek az NFS engine-jét használják (am több, mint jó hír). Eddig két ilyen helyszínről tudunk (kép) jósolni ezekből nem adnak ki) az egyben Pánszban kell megállítani egy furgont, ahol nemcsak a furgont kiserő autók lesznek ellenségek, hanem tulajdonképpen a városi forgalom is. A másik léysmi kuldeset egy csandósok szögleten játszódik, ahol az üldözés nem áll meg a tengerparton: egy gombnyomás, és Aston Martinnak utasítanak full extrás, torpedóvetőkkel felszerelt tengeralattjáró. Ezzel már eljutunk egy víz alatti barlangrendszerrel való rejtejt bazisra. Remélhetőleg ezek a szakaszok legalább olyan élvezetesek lesznek, mint az Agent Under Fire-ban, hiszen ott – számunkra – ezek jelentették a program legelőbb pozitívumait. A másik játéksíma a fejlesztők által előszerellett, rail-shooting – nek nevezett rész, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy emberünk nem tud mozogni, csak fordulni és löni. Ezáltal például lesz egy olyan rész, amikor nagyon gyorsan el kell tűnnünk az Álpok csúcsai között megválto, már többször emlegetett varból, és az irám így egyetemesi is – lefele. Sikerkor elköltünk egy gepagyival felszerelt hójárót, és míg azt a magunkkal hozott szőke baba vezet, addig mi hatrafele lövöldözve kiküthetjük az üldözöket. A másik ilyen helyzet akkor jelentkezik, amikor egy kis siklórepülővel akarunk megközelíteni egy épületet: körbe-körbe vitorlázunk, és közben le kell szednünk

Q KÜLÖNÖS KÜTYÜI



az órket és helikoptereket. Bár ezek a részek elég unalmasak voltak az Agent Under Fire-ban, az Eurocomnál alaposan felturbózták őket: sokkal gyorsabb lesz a tempo, a hegyről lefele például a jőző szél által diktáltál is jóval gyorsabban fogunk suhanni.

Jó ugyanígy meiton rengeteg fegyvert fogunk használni: pisztolyokat, gépfegyvereket, valamint mesterlövész puskát. A fegyverárazsal nem hoz különösebb újdonságot, amár érdekesebbek a Q által gyártott ketyérek. Kezddük a szemevegünkkel, ami zsemlé egyteléketként (menden elzöldül, de a mozdó dolgok sokkal kivehetőbb lesznek), hálótársa is alkalmas (főként hidegben használatos, megláthatjuk vele a terepszínrü ruhába öltözött órket, sőt még a leheletet is) és röntgen-látásra is képes. Utóbbival nem csak a vékonyabb falakon vagy például dobozokon láthatunk át, de még az ellenfeleink csontvázát is szemügyre vehetjük – utóbbi persze semmire nem jó, de pólnak mindenképpen kíváncsi. Persze eddig nincs vege a mókának, hiszen az órák sem egy mindennapi szerkezet. Egyrészt elektromos sokkölketek működik, így hang nélkül szabadulhatunk meg a zavaró elemektől. Másik funkciója a lángvágó: ha egy szíet kell feltörni, vagy egy láncot átvágni, akkor ez lesz a megfelelő eszköz. Autóknak kulcsával is elektromos löketet tudunk kibocsátani, tehát ha közvetlenül parkolás után támadnak meg minket, akkor sem leszünk védtelenek. Bizáesen apró mobiltelefonunk ugyanarra jó, mint az Agent Under Fire-ban: egy kis magnéssal kombinál vonóhórral a nagyobb felmagyarázók: ránthatjuk oda magunkat – így lift nélkül juthatunk fel akár többemeletnyi magasságra. Ezek mellett még legalább tíz különleges dolog, de ezeket még

nem rántották le a leplet (hacsak annyiban nem, hogy az ECTS-en előpityintették, hogy a felhőkarcolóra is egy mutyur segítségével maszhatunk fel).

Az autók és a különleges tárgyak mellett a gyönyörű nők is fontos szerepet játszanak a Bond-univerzumban. Most képezik hősünk számára a jutalmat. Most is erdől lesz, nem csak az AUF-ból ismerős Doss Nightshade ter vissza egy kis kedveskedés erejéig, de állandólag két másik hölgyet is összeszed járban-keltében nőcsábász utyokunk.

A fejlesztők ezzel a játékkal is szeretnék tisztelgetni lerón úgy általában a James Bond-filmek előtt. Pontosan azért döntöttek úgy, hogy mind a húsz eddigi filmből összeszednek jellegzetes momentumokat, és azokat beépítik a promóba. Lehetégek, hogy egy helyről van szó (az ürálomás például nyilvánvalóan a Moonrakerből került ide), vagy egy autóról (Bond kocsiját a Die Another Dayból szedték ki), esetleg egy jelenetről (a Spy Who Loved Me-ben szerepelt, hogy a kocsi víz alatt is működik).

Zárásként ismét Joel Wade-től idéznék: „Ez volt eddig a leghetesebb munkám. Nagyon bonyolult feladat egy ekkora játék minden részét sűrűlődsámentesen összehangolni. A fő munkám a Eurocom vezette Londonban, mi az autoversenyres kézikandában, Vancouverben készültük. A videókét Los Angelesben, a hangokat pedig Torontóban jlesztjük bele a játékba. Az időzónák miatt gyakran csak pár órát tudok aludni, megis, amikor kapok egy újabb tesztelvért, vagy pár kepet, veddy eddig nem látott színtírről, elfog a büszkeség. Hiszem, hogy ez lesz a legjobb James Bond-játék a világon”. Mit is mondhatnánk erre? Mi is reméljük!

ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSGÉI ÁLLAPOT

90%

Az eddig látottak alapján tényleg lehet, hogy ez lesz a legjobb James Bond-játék a világon.





➔ A Schumacher-típusú előzés szemlélőmást egyre népszerűbb



➔ Hé! Lángszórával nem ér!



■ Car-toon, habár egy ideig még Network nélkül

AUTOMODELLISTA

TÍPUS: **FEJLESZTŐ/KIADÓ** MEGJELENÉS: **2002.01.29. NTSC/PAL**

Amikor először hallottunk az Auto Modellistáról, több dologra is felkaphatuk a fejünket. Először talán arra, hogy a nem kifejezetten autóversenyiről híres Capcom készíti, majd arra, hogy ez lesz az első igazi online autos játék, amely a PS2-be szerelhető modern segítségével az interneten keresztül is lehet majd játszani (egyelőre csak Japánban), végül pedig az előzetes képekből fény derült arra is, hogy az a játék bizony nem éppen szokványos megjelenésű lesz. Az ok a cel-shading technológia alkalmazása: ebben a stílusban láthattunk már ugyességi/akciójatekok (Jet Set Radio Future), gördeszkás randa-

liroást (Yanya Caballista), illetve klasszikus lovódózós játékok (Gungrave) – de autóversenyre elegendő nem volt még pelda.

A kérdés mindig ugyanaz: vajon mennyiben fog különbözni a Capcom játéka a többi autóversenyitől? Nos, az egyedi grafika kívül még számos olyan dolog helyet fog kapni a játékban, ami igencsak érdekesnek ígérkezik. Az egyik ilyen például, hogy a megnyert versenyek után nem pénz fogja utáni a markunkat, hanem különböző kiegészítők, alkatrészek ill. bónusz járgányok. Ez annyiból mondjuk már eleve pozitív, hogy nem kell tizenhatszáz végigmennünk ugyanazon a pályán a több lovért, amiből még tudjuk venni a kismélt jégárgányt.

A készítő elmondása szerint a megnyert hűccok

palettája nemcsak az autókra és alkatrészekre, hanem a garázsunkra is vonatkozik. Az autók butykolására szolgáló helységet is nekünk kell kiválasztanunk, három típus közül, ezután pedig saját magunknak kell berendezgetni olyan kiegészítőkkel, mint: szerszámok, polc, emelő, gumik, festékszóró és így tovább. (Sőt még tele is pakolhatjuk poszterekkel a falakat, habár nem valószínű, hogy ez lesz a legfontosabb tényező a játékmunka alakulásának.)

A tuningolásnál a Capcom emberének leginkább a Tokyo Xtreme Racer emlékek lebeghetnek a szemük előtt, ugyanis ahhoz hasonló elemeket ígérnek, ha nem is pont olyasmik megvalósításban. Spoilerek, légterelő, szárnyak, tukrok, kipufogók, felfüggesztések és még mennyi cucc lesz választatható, amelyekkel aztán

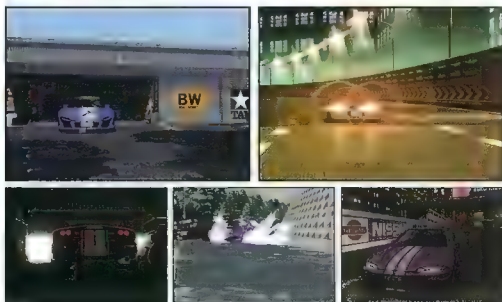
a legkülönfélébb kombinációkban szerelhetünk fel. Ehhez jönnek még a kocsi különböző felületeire felragasztható matricák, amelyekből akár generálhatunk magunknak saját, egyéni mintát is, mint ahogy a járgányokat is izles szerint pingalhatjuk ki, tehát nem kell az előre definiált színekre hagyatkoznunk. Természetesen kevésbé látványos (de annál hasznosabb) tuning-elemek is lesznek, úgy mint: chip-tuning, motor-tuning, speciális váltók, különböző fajtájú gumik vagy akár pehelysúlyú alváz.

Ami a játékmódokat illeti, az már biztos, hogy az autóversenyekben már megszokott Arcade-, Time Trial-, Versus-mód, valamint Theatre (itt szórakozhatunk a speciális effektusokkal, illetve a visszajátszással). Lesz eken kívül még egy Garage Life üzemmód is, ami leginkább talán a Gran Turismo-ra hasonlít, itt ugyanis különböző versenyeken fogunk indulni, melyek megnyerése esetén lehetőség nyílik a komolyabb szintek és újabb autók megnyitására.





➔ Kicsit másnapos lehet a helikopter pilótája



A FŐSZEREPLŐK: AZ AUTÓK

Egy autós játék népszerűségében talán az egyik leglényegesebb vonás az, hogy milyen járgányokkal lehet benne versenyezni. Mivel a Capcom japán cég, nem csoda, hogy leginkább a hazájuk-bélieket részesítették előnyben, habár az amerikai ill. az európai változatban helyet kapnak más járgányok is. (Hogy utóbbiakban pontosan milyen típusok lesznek, egyelőre nem tisztázott.) Ami a japcsi verdákat illeti, képviselteti magát többek között a **Nissan** (Skyline GT-R, Silvia, Fairlady Z, 180SX, RSX, 240Z), a **Mitsubishi** (Lancer Evo III, -IV, -V, 3000 GTD), a **Mazda** (RX7, RX8, MX5 Miata, Savanah, Roadster, Atenza), a **Honda** (S2000, Civic Type-R, Integra Type-R, NSX, CRX, S800, Beat), a **Toyota** (Supra GT, Altezza, MR2, Celica GT, MRS, Levin Trueno, Corolla, Yaris, Sport 800), a **TommyKaira** (ZZ-S), a **Suzuki** (Cappuccino, Alto), a **Daihatsu** (Copen, Move, Mira) és a **Subaru** (Impreza WRX, Yoma SS). Ezenfelül lesznek bónuszként megnyerhető, jelenleg még prototípusnak számító autók is. Az már most biztos, hogy minimum 50 gép közül lehet mazsolázni, habár ez a szám még növekedhet a jenkí és az európai márkákkal történő bővítés után – arról már nem is beszélve, hogy a tervek szerint az online-verzió esetében a netről is lehet majd tölteni újabbakat a memóriakártyára – bár ennek részletei egyelőre még nem tisztázottak.



➔ Sikerült a legjobb helyre jegyet szerezni

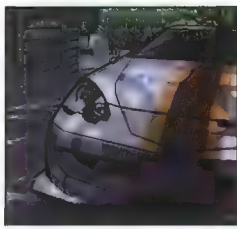
Mindent azonban mi egyelőre sajnos csak egyedül, ugyanis Európában az interneten keresztül csak az **Auto Moddista Online**-nál lehet majd nyomolni (akár nyolcan is), de ennek megjelenését csak 2003 tavaszára ígérik. (Grrrr! Hórrrr! Satöbbi!) A késés oka többek között a modem megjelenése ill. a kiszolgáló rendszer képességének – kissé hosszúra nyúló – ideje.

A pályák tekintetében többek között a tokiói eszékában, vidéki szertepintin, Forma 1-es versenypályán is nyomhatjuk a gázt – igaz az várhatóan nem lesz olyan „egyszerű”, mint a GT-ben, ugyanis az igények szerint rengeteg azasszó kanyarkombináció lesz beiktatható. A sebesség- és a levegő áramlásának megjelenítése igen

hatásosnak tűnt már az E3-on kipróbált játszható verzióban is. A hangok között megtaláljuk a mostanában már elvárhatókat (a fordulatszámláló függő, autospecifikus motorhangok, visszaváltóskor a kupolgatók durranása, a vizes aszfalt sistergése), de érdekesnek ígérkezik, hogy lesz kommentátor is, aki folyamatosan követi, hogy vezetés címző alatt milyen öngöngést folytatunk a pályán. (A falnak nekihatva például „Oh, no...” kezdetű elhaló sikoly, míg a csiga sebességgel haladva „Come on, come on...” – shakespeare-i szókincsrel idegő – biztástal hallhatunk tőle.)

Az Auto Moddista már csak sajátos grafikai megvalósítása miatt is roppant igényes játéknak ígérkezik, ami már eleve ki fogja emel-

ni a rengeteg autóverseny közül. A választásból autók száma is impozáns, nem beszélve a rengeteg tunngélethezről (egy adott típusú járgány egyébként akár többféle kasznival is elrakható a garázsban), és a készítő is arra esküszik, hogy nagyon sokáig tart majd minden nehézségi szintet teljesíteni. (Persze mi mást is mondhatnánk?) Egyébként abból kíváncsi, hogy a játéklejlesztők egyszerűen imádnak egymástól – egyszer már bevált – ötleteket lopkodni, azon sem lepődünk meg különösebben, ha az Auto Moddista nyomdokain hosszú tömött, sorokban elkezdődnek megjelenni a cel-shadingre épülő autóversenyek.



TUNING A MŰHELYBEN



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTÉGI ÁLLAPOT

90%

Tuningolható, tetszetős autók, cel-shading technológia, Capcom-minőség. Talán már ennyi is elég lesz a sikerhez.





A nehézfegyverzet előnye egyértelműek

A legjobb fej az univerzumban!

STAR WARS BOUNTY HUNTER

TÍPUS ARCADE FEJLESZTŐ/KIADÓ THQ/ATARI MEGJELENÉS 2002.11.29. PAL (PS2) 2002.11.29. PAL (GC)

A Star Wars-eposzsal George Lucas nem csak egy csodálatos sci-fi mesét adott a világnak, de egy kiapadhatatlan forrást is teremtett, amiből a bűrgör, műanyagfigurák és egyéb csecesbécsek mellett játékokhoz is bősséggel lehet témát meríteni.

A Csillagok Hábora-játékai rajongói magától értetődő orrommal, míg a kíváncsi némi értetlenséggel fogadják az időről időre, szinte már rendszeresen megjelenő Star Wars-játékokat. Bár ezek stílusban és játékpárbisban is igen széles skálán vándorolnak, egy közös vonásuk van: igen erősen támaszkodnak a filmekre látható, könyvekben és képregényekben leírt szereplőkre, helyszínekre. Magyarul kihasználják azt, hogy lassan már három nemzedék számára a kelleses szórakozás összekapcsolódik ezzel a végtelen teret és mind szélesebb ídőszelét kínáló világgal. Hiszen teljesen más élmény egy „ismerőst” irányítani a képernyőn, aki egy bármilyen jól kidolgozott karaktert, akit a kerettörténet szükséges információ alapján kell magára öltenie a játékosnak.

Ez utóbbira remek példa a rövidesen GameCube és PlayStation2 platformokra megjelenő Star Wars Bounty Hunter. A játék

központi figurája ugyanis egy olyan alak, aki már az eredeti trilogia második része, vagyis a Birodalom visszavág című vesülő előzők epódját óta foglalkoztatja a rajongók fantáziáját. Pontosabban nem ő, hanem a fia, aki dicstelen végét ér Sarlacc törökában, de az már egy másik és soká elkövetkező történet, hál a mozi-trilógia felcserélt sorrendjének, de ebbe ennél messzebb most nem kell belekeveredni. Az viszont biztos, hogy a rajongók látóterébe már régen bekerült egy speciális pancelba bújó, high tech fegyverek és kutyák egész arzenálját magára aggató, és még a jedik emberfeletti harci képességeivel is ideig-óráig dacolni képes, jónak semmiképpen nem nevezhető, de a sötét oldalalt is távoiságot tartó karakter. Az új trilógia második részében részben ennek az érdeklődésnek is – ami a nagy példány-számban forgó regényeknél dolláröröket is mérhető – köszönhetően fontos szerepet kapott Jango Fett, a független fejadász. El kell ismerni, hogy az akrobatikus mulatványos képessége is hatalmas pontosságú harcoló fejadász remek választás volt egy külső nézőtűl akciójátékhoz. Ráadásul a klonháború kirobbanásában kulcsszerepet játszó, kiváló képességeinek köszönhetően a klonháború genetikai mintájúlag szorgalmazó helyzetet annak

ellenére könnyű szimpatizálni, hogy az összes főhősnek az életére tört, a későbbi események (Boba Fett motivációját) egyetlen nagyvívó fejkard csapásáért megmagyarázó halála előtt. Sikérének illika, hogy nem választja sem a sötét, sem a világos oldalt. Jango egy bitang jó harcos, aki végzi a kapott feladatot, és nem morálizál közben.

A játékban ez a feladat éppen egy lőtokázos és gyilkos kultusz vezérének le vadászása, amivel az alkotók vezérének képesek kiszolgálni azon játékosok igényét, akik igazán csak a jó ügyért küzdő hősök bórében (vagy panceljában) érzik jól magukat, de a Star Wars-univerzum sötétebb, vagy inkább piszkosabb bugyraiban vezethetik a kalandot, amire szírián szomni vágyának. Hiszen éppen az teszi ezt a messz-messzi galaxist olyan válogas-sá, hogy nemcsak egyetlászta jók és gonoszok népesítik be, nemcsak szikrázó fény van és komoromlot, de van bősséggel fehmály is, ahol a zavarosban halászók, kistűlő és nagymend tolvajok, orgyilkosok és persze a fejadászok is megtalálják megelhetésüket.

Fejadász, sőt inkább „A” fejadász választani egy akciójáték főszereplőjének nemcsak a rajongói igények kielégítése miatt tűnik nagyon jó ötletnek, hanem – megit

csak – a játék mind szorosabb, hihetőbb Csillagok Hábora-játékába illesztése okán is. A korábbi belső és külső akciók a Star Wars Bounty Hunter fenyében nézve ugyanis kissé hamisan csillagolnak, mindegyikben volt valami, amiód egy kicsit (vagy éppen méltóssággal) kilógott a többi. Hol a sötét láttott fegyverekkel és neve sincs főszereplővel volt gond (Dark Forces-szerű), hol pedig a főhősök motivációjával, viselkedésével (Jedi Knight-szerű), hogy a varekődő játékokról már ne is beszéljünk. A filmet feldolgozó Episód I játék valamennyire kivételként jelent ezek alól, de ott a jól ismert vegfekték felé haladót, titkokzatosságot nélkülöző játékmélet rontotta le azon játékosok élményét, akik nem feltétlen híveit a kultusznak. Jango Fett azonban ismert karakter, akinek a viselkedésébe nemhogy belelért, de fontos jellemvonása is, hogy fegyverrel intézt az ügyeket, s indulattal is csak annyira tartja körében, hogy képességet ne befolyásolják károsan. Az pedig, hogy kétféleben járó fegyverraktár, nem csak teljesen természetes, de a klasszikus trilógiaiban és a második epizódban is az ő (és fia) kezébe (és panceljába) adták a legbőbb, és legkülönlegesebb fegyvereket.

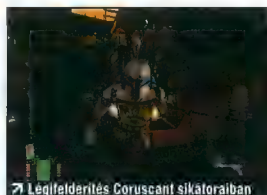
A mandorli pancelci magára húzó játékos nem pancelozhatd majd a rendelkezésére álló arzenálra, a sugárpisztoly-pár mellett, többek között mérgezett tüvel, lángszóró, gránátok, rakéták és egy ódávut távcsoves puska is kinalja magát, de ha minden köül szakad, akkor a pusztakezes harcból is látványosnak és hatékonyan lehet le névjegyet. Nem hanyagozk a fejadászait célszerszámai sem: az azonosító és felderítő szenzorok mellett többek között visszafókuszáló a célpontból kóbtottól sonkát varázsoló kabel is. Természetesen a raketa hatáskor sem maradt le Jango hátáról, hiszen ezzel a személyi repülő eszközzel az alkotók a tér harmadik irányát is fontos részévé tehették a helyszíneknek és a kuzdelemeknek.

Első nekifutásra a hátú rakéták használata az irányítás megnehezítését jelenti, hiszen

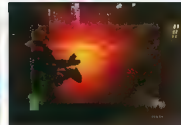
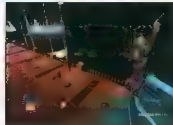
Szegeny a futás, de pusztá kézzel egy sárkány ellenében - nem rossz ötlet



Bújj, bújj, Jango, zöld levelecske...!



Légfeldartás Coruscant siklóiraiban





MEGSZÓLAL AZ ÉGBEN JÁRÓ HANGJA

A Star Wars Bounty Hunter zenéjét és hangjait szemben az eddigi Lucas játékokkal, a Skywalker Sound, számtalan sikerfilm hangeffektjeit megalkotó cég készítette. Függelenei attól, hogy „csak” egy játékról van szó, igencsak megadták a módját. A második epizód, a Klónok támadásának eredeti, John Williams muzsikáját csak részleteiben, egyes motívumokban megőrzik, a helyszínekhez és cselekményekhez igazított zene mellett a főszereplők szinkronizálásáról is ők gondoskodtak. Néhány karakter esetében a játékban elhangzó mondatokat az eredeti szereplők mondták a digitális mikrofonba, így azok, akik a feliratos változatra ültek be a mozikba, Jango Fett szerepében Tomuera Morrison hallhatják viszont.

Jóval többre képes annál a jetpack, minthogy a magasba lökje viselőjét. A manőverezés elsajátítása után azonban nem csak az elérhetetlen magasságokba és elvezetelyes mélységekbe juthat el gond nélkül a játékos, de szó szerint a harc új dimenziója nyílik meg előtte. Egy elegáns ívú siklás közben ugyanis nem csak megszemlélhetők a porban talpáló ellenfelek, de energianyalábokkal vagy ép gránátokkal is kiléjezhető az irántuk tanusított ellenszenn. Másik, szintén az irányítórendszer és a játékmenetlet egyszerűsége miatt kellemesség, hogy Jango nem egy páncélos bujt orromba gyilkoló, hanem egy taktikus fejevadász, aki nem csak látványos fény és zajos hanghatás közepette, fegyverrel képes elérni a kívánt célját, de csendben osonva és hang nélkül meglovagolva a magányos örök, mielőtt még rászathatná a nehézfegyverrel erősített. Azokban a helyzetekben viszont, ahol nyers erő kell alkalmazni meg a tereptárgyak jó részének sincs esélye szembe szállni vele. Az atók egy része például semmi más módon nem nyitható, csak egy jól irányított lövéssel. A sokoldalú mozgásvilág és a konzol irányító gombinak véges száma egy többletforrás kombinációs irányítási rendszer megalkotását követelte meg, ami bár elsősorban nehezségesnek látszik, de az E3-on egy próbajátékkal bemutatkozó játékban rövid gyakorlattal is elsajátítható volt.

A Star Wars-univerzum az a letező leghalásabb játékok egyike, hiszen már magukban a mozgásokban is részletesen kidolgozott, egymástól gyökeresen különböző helyszínek vezetnek végig a nézőket, és a feltűnő idegen életformák változatossága is mindenki által elismert éretnyelve tartozik. Ráadásul a világ nem áll meg a filmek határainál: a rodamol több területre is regóta átkalandozó univerzumról komplett enciklopédia lehet összeállítani, és ezekből a forrásokból is bővellettel menthetők a játékok alkotói. Az eredmény egy hat bolygón, közöttük a Coruscant nagyrészt és az elmaradhatatlan svatavilág, a Tatooine lepusztult porfészeiben, összesen 18 pályán játszódó kaland lett, a közismert helyszínek közé pedig bekerült néhány eddig ismeretlen planéta is (már legalábbis azok számára ismeretlen, akik csak a filmekből ismerik a világot, a könyveket és képregényeket viszont nem); többek között egy sokat sejtethető, maximális biztonságú börtönbolygó. Karakterek esetében is hasonló a helyzet: a filmekben rövidebb-hosszabb időre felbukkannak, stabszisz és mellékszereplő idegenek mellett (teljesenként felbukkannak egy korábban csak regényekben szereplő gigantikus szörnyeteg is, ettől függetlenül elő halászra elég durván tűnik a 100 egyedi karakter).

A LucasArts saját fejlesztésében születő játék történetéről a szokásos titkolózás elle-



A foglynosztogatás alapvető technikája megegyezik a földi módszerekkel

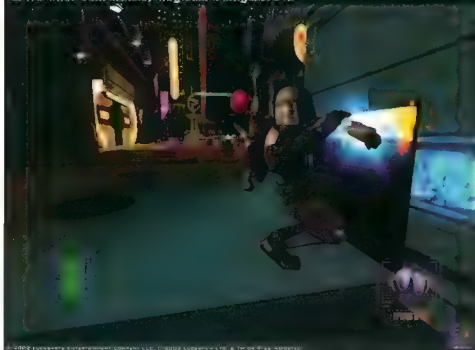
nőre annyit azért elárultak, hogy szerencsére nem merül ki a fő szálát jelentő szektavezér felkutatásban. A fő küldetés mellett számos, mellékes megbízás bukkan fel, amik elvállalása és elvégzése már a fejevadász irányító játékos döntésén múlik. A különböző fajsúlyú nehézség, vagy éppen megtevényt kishalál után hájsza megint csak egy olyan motívum, amiről a világ valóságérzetét erősíti. Valahogy sokkal hihetőbbé válik attól a majdnem klónhadserg és a későbbi brodmil rohamosztag genetikai mintájára szolgáló superharcos alakja, hogy a melóvár árnyas ellenszolgáltatásért nem csak naprendszereket vagy bolygókat repülő kérdésekben hajlandó cselekedni, de akár egy sikkasztó bankpenztárost is leszállít a megbízó által választott egészségügyi állapotban.

Számos helyszínnél, az eszközök, fegyverek és szereplők/ellenfelek garmadájjával, a kuzdelmebe a függőleges irányt is bevető mozgásrendszerrel és a játékos választásán alapuló alternatív történeli szálakkal akkor is ígértesnek tűnne a Star Wars Bounty Hunter, ha nem a maga kultikus univerzumban játszódna. A szinte családtagként, vagy éppen csak látszólag ismert szereplők és világok felbukkannak pedig még az összetett irányítási rendszer elsajátításának nehézségét is elhalványítja a rajongók mellett azokban a játékosokban is, akik csak egy kellemes mozi élménynek könyvelték el az őropera epizódját. A koronát a játékelmény-

re az iLM készítette atvezető animációk és a Skywalker Sound által kevert hangzás és zenei világ teszi fel, ugyanis a Bounty Hunter elsőként a Star Wars játékok között a „Lucas-brodalom” cégeinek teljes együltmökódésével készül.



Ha nincs csavarhúzó, megteszi a lángszóró is



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTÉSI ÁLLAPOT

90%

A Star Wars-univerzum legeredtebb karakterének főszerplésével nehéz is lenne gyenge játékot csinálni





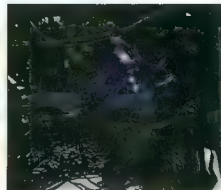
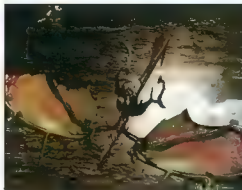
■ Ez nyilvánvalóan nem egy szerelmi kötélek



2001 március. Tokyo Game Show. A Sega bejelent, hogy 11 kasszós projektje van Xboxra, köztük egy má-már legendás név – a Panzer Dragon Orta. A Sega Saturn egyik zástízhajójának számító Panzer Dragon-sorozat legújabb epizódjáról van szó, amelynek története 1995-ben kezdődött (akkor még a Segának voltak olyan elképzelése, hogy saját konzolt gyárt), és most három évnyi csend után hamarosan egy upgencarác konzolon vehetjük kézbe a folytatást. A játék eredetileg alkotó fejlesztőcsoport, a Team Andromeda időközben ugyan feloszlott, sikerült azonban az Orta fejlesztőjének meggyerni a Smilebitet, akik Xboxon már letették a négygyúrt, mérhőzzé nem is akarójukon (Jei Set Radio Future, Gunvarkyne). A játékos napjainkban is kb. harmincan dolgoznak a Smilebit-nél, ebből tízen az egykori Team Andromeda sorából kerültek ki. Rajtuk kívül a fejlesztőstudió emberek között még további hat egykori TA-tag dolgozik más játékokon, de ők is beszélnek időnként néhány jóbanással (nyilván innen a mondasd: „Jó fejlesztő nem vész el, csak áttárol egy másik céghez”). Ugy látszik, ezekből jónehány akadhat, mert éppen lapzarta előttem azt a bar, hogy az eredetileg november végére tervezett amerikai NTSC-megjelenést jóvá évi januárra halasztották,



■ Techno-sárkány: tüzes lehellet helyett lézer



arra hálközván, hogy szeretnék még néhány apróságot beszélni a játékba. ... (Vagy csak nem akartak a karácsony előtti veres konkurenciában kapórlálni – bár lehet, hogy ez csak egy rosszindulatú megjegyzés volt.)

A Panzer Dragon Orta fent említett hivatalos bejelentése után világszerte azon filozófált mindenki, hogy vajni milyen stílusú lesz az új rész, lévén az első kettő egyszerű shoot'em up, a harmadik viszont – mindenki nagy meglepetésére – egy RPG volt. Aztán szép lassan teljesen egyértelművé vált, hogy a Panzer Dragon Orta az első két rész nyomdokain haladva a lovoldozós vonalat viszi tovább. A címben szereplő Orta egyebáint a sárkányon lovagló főszereplő hölgy nevére utal (a korábbi részekben ugyanis egy Edge nevre hallgatott leriú utó meg a szárnyas beshall).

A játékban felvázolt fantáziavilág kb. 1000 évvel a jelenkor utáni világba helyezhető, és az Orta ennek időskáláján közvetlenül a PD Saga után játszódik. A történet szerint hősnőnk éppen egy börtönben raboskodik, ahol is egy rendkívül nagyra törő és hatalomvágyó brodalom tartja fogva. Egy sárkány azonban kiszabadítja, és ennek hatására lovagolva menekül el keretlen vendéglátónak börtönéből (az első pálya tulajdonképpen erről szól), hogy aztán a későbbiekben a brodalom elleni felkelést segítse.

Ha mindenaron kategóriáknak akarjuk, nos akkor azt mondhatjuk, hogy ez egy lovoldozós játék. – mondja a rendező/projektvezető Akihiko Mukajama, aki történetesen a PD Saga harcrend-

szerének a tervezője is volt. A program magán is hordozza a klasszikus lovoldozós játékok minden egyes ismérteit, így a kezelése nem is igényel különösebben bonyolult feladatokat. Sárkányunkat tulajdonképpen nem is 100%-ig mi fogjuk irányítani (repül az magától is előre), nekünk csak a proabb sebességekkel és iránymódosítási lehetőségekkel lesznek (melyek azért itt tagyabbak, mint a regebbi részekben voltak), azért neha felbukkannak különböző leagázások, amelyeken leterhelünk. A sárkány irányítása helyett inkább elsősorban a célzásra, illetve a célra tartásra kell koncentrálnunk, amely félig-meddig a automatizálva van: a játékos leginkább azt választja ki, hogy merre forduljon a kamera, melyik célpontira ugorjon a sárkány, továbbá melyik fegyverrel akar lúzni. Ez egy italan már túl egyszerűnek is hangzik, de azért az élet nem lesz fenékg lejfel, hiszen az ellenségek a (leg)ler minden irányból fognak rank rontan, azaz az előtünk lévő legterén kívül ugyanugy fog érkezni az oldalról és hátulról is. A fegyverek közötti választás is elég egyszerű lesz, a tűzgömb rovd lenyomása esetén „Kézagyunkból” eresztünk el egy sorozatot, ha pedg ratlapadunk, mint egy belyeg a nyelvre, akkor sárkányunk gyilkos „szuperfegyverant” aktiváljuk. Less ezenkívül egy szuperfegyverünk is, amikor sárkányunk öngyöngi kezd, és minden egyes, a képernyőn tartózkodó ellenfelet megsemmisít (ez nyilvánvalóan a főellenfelekre – merthogy ezekből is lesz bőven – nem vonatkozik), vagy legalábbis jól megsebz. Persze ha derek repülő hullónk túl sok okeppott találatot

■ A SEGA felébreszti az alvó sárkányt

PANZER DRAGON ORTA

TÍPUS ANGIO KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ SMILEBIT MEGJELENÉS 1999 JANUÁR NTSC 1993. FEBRUÁR 1. PAL





7 Az hiszem, már nem is kell annyira WC-re mennem...

Az Xbox végzete



TÍPUS AKCIÓ KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ MEGJELENÉS 1993 1993 NTSC



Az id Soft az utóbbi tíz évben szinte még nem hibáztatott, legalábbis abban a tekintetben nem, hogy minden egyes új fejlesztésük elkezdését kasszaker lett (és azt bizony a kiadók ropantul szeretik), és megjelenésüktől kezdve azonnal új játékokat szolgáltattak – ezzel szinte egyedülállóak a játékiparban Wolfenstein 3D, Doom 1-2, Quake 1-2-3 – egyfolytában olyan programok, amiknek az elkészítésében minden játéklejlesztő szívesen részt vett volna. Tulajdonképpen nekik köszönhetően jászának ma százazrek interneten keresztül egymás ellen FPS-ekkel (eggyáltalán: FPS-ekkel), és a PC-ken ma már gombaként burjánzó 3D-s gyorsítókártyák elterjedése is nagyrészt a Quake első részének köszönhető.

Két éve júniusban John Carmack, az id alapítója, résztulajdonosa és talán legismertebb személyisége az interneten közölte, hogy egy új Doom-játékot dolgoznak. A meglehetősen szűkszavú nyilatkozat emellett külön kitért arra, hogy a jelentőségéhez képest meglehetősen kicsiny – jelenleg 17 főt számláló – cég a jövőjük megvalósítását illetően két részre szakadt. Többen voltak ugyanis, akik nem akartak újra és újra „visszatérni a gyökerekhez”, és inkább valamit teljesen új dolgot szerettek volna létrehozni. A dolog végül aztán a gyakorlatban is szakadashoz vezetett, és Paul Steedert (aki Quake 2 és 3 karaktereit modellezte), hm, hat mit is szépséks. szépen krugták, és így maradt az „egyöntelű vélemény”



7 Ismét a hatalomra törő tudósok ügyködésének áldozatai leszünk

sokra. Pontosan ematt most teljesen masként futottak neki a dolgoknak

Miközben John Carmack egyre jobban vorosló szemekkel hegesztette át a majdani Doom 3 alapul szolgáló grafikus motor, addig a többiek bösz történetíró-keresésbe fogtak. Végül Matt Costello személyében találták meg a számukra ideális személyt, aki annak idején olyan programokról segített be, mint a 7^o Guest vagy az 11^o Hour (mindkettő klasszikus kalandjáték volt a maga idején, természetesen horror műfajban). Az új játék sztorijáról annyit lehet tudni, hogy a Marson kezdődik, egy kutatóbázison, ahol valamelyik tudos valamit nagyon elront, mert kapu nyílik a Pokorra. A játékos egy katonát fog alakítani, akit nem sokkal korábban helyeztek át a bázisra, és természetesen nekünk kell levernünk az erre az oldalra áttevedt beshakt, később pedig meg a Pokola is át kell mennünk (erről a helyszínről a játék meglehetősen nem akarunk képeket, információkat kassni). Ez ugyan nem hangzik valami „hu, de klassz!”-történetnek, de az interjúból kiderül, hogy azért a sima megszárnasnál egy kicsit melyebb dologról lesz szó: a játék során rengeteg szerepével kommunikálnak, továbbá lesznek, akik segítenek, mint ahogy az ellenünk aszkalodók lábra is igen népesnek igérkeznek

Ennél talán sokkal fontosabb változás az hogy az eredeti Doomos játékmennet a múlté, és ezúttal nem kell szörnyekkel tömött termek-

7 „Ki is volt az, aki Daginak nevezett el bennünket?!”



LEHET EGY D-VEL TÖBB?



re, tucatjával rohamozó lényekre számítani. Ehelyett egy valódi horrorjátékot akarnak készíteni. A démonok, cyberlények ezúttal általában létszói rámadnak, mindegyik a saját taktikája szerint. Az ostoba zombikot mindössze az telik ki, hogy lassan jelennek utánuk, és felénk csapolnak, de a felg robot, felg kutya (?) cyberdemon elrejtőzik a sötét sarkokban, vagy éppen áttör egy falat, hogy rank törjön. Az egészséges méretű frászkertesz érdekében a programban rengeteg átvezető jelenet lesz, amelyek közül az E3-on mi is megnevezhetünk párat. Például: hősünk eler egy melékhelyiség bejáratához, mire a kamera elhagyja őt, és „bepúli” a kiozettebe, ahol láthatjuk, hogy az emittelt CyberDemon hogyan marnagol szét egy Fatty – azaz Dagi – névre haligató fényt. Mulán imigyen jölkvaka elegetetlen leimord, elhúnik a WC hatso részén, a sötétben (ez

a jelenet látható az egyik kepunkon is). Ezek után valoszinűleg senki nem fog vigan becaplani a kiozettebe, hanem inkább lopakodik, és az ovalóság bizony helyén is való, mert odabent a felg fétzabak dagi fogad minket, akinek az imenti eljárás szörnyen elrontotta a hangulatát.

A megfélelő hangulat elérésében igen nagy szerepe van a Carmack által készített grafikus motornak. A szeles körben, mint a 3D-programozók egyik legjobbjaként ismert figura olyan dolgokra képes, amire rajta kívül nem sokan és folyamatosan egyre fejlebb és fejlebb teszi a lélet. A Doom 3-ban is rengeteg új dolog lesz, amelyek közül a legszembetűnőbb a fények és árnyékok teljesen valós ábrázolása. Carmack elérte, hogy minden fényforrás lényegesen világosabb, azaz nemcsak a körülötte lévő dolgok színt világosítsa meg,



7 Jó kis kutya, nem harap a kutya, helyére megy a kutya!

hanem valós árnyékokat kreáljon (Technológiái dolgokba inkább nem mennék bele, mert az egy kicsit ingoványos talaj: egyrészt mi sem értjük a felét sem, ha egy 3D-programozó a maga szörnyű szakzsargonjában kezd csevegni, másrészt meg ha valakinek mondanak valamit az olyan kifejezések, mint mondjuk a „circular shadow volume, az valószínűleg amúgy is jobban tudja nálunk, hogy miől tartják Carmack urat zseninek). A fény/árnyékhatalomra visszatérve ezek alkalmazása vonatkozik mindenre, a szörnyektől és saját karakterunktól kezdve a legutolsó ládai vagy kilincs. Sőt, a lényeken ez még durvábban néz ki, ugyanis minden egyes ráncuk, izmuk, pikkelyük és ki tudja még milyen alkatrészek is újabb árnyékok vet (remélhetjük ez a kepeken is látszik). A lényeket persze ki is lehet löni, azaz akár koromszerűt is csináthatunk egy adott pályán, amit csak néha világít meg kisze egy-egy fénylámpa mondat, vagy egy szikrázó vaszék – ez persze nem túl egészséges ötlet, mert ellenfeleink – lévén a Pokolból jöttek – ki tudnának látnak a sötétben. A csapad tajgái alatt csak Carmack-mágának nevezett grafikus engine másik képessége, hogy bár a szörnyek relatíve kevés polygonból állnak (5-6 000), mégis rendkívül világosak, szinte tapintatónak néznek ki. Ez úgy lehetséges, hogy minden karakternek elkészítették egy elképesztően részletes változatát (néhány szörny esetében ez a szám megközelítette az egymillió polygon!), majd ezt textúrává alakították át, és azt helyezték rá a „kicsi” modellre.

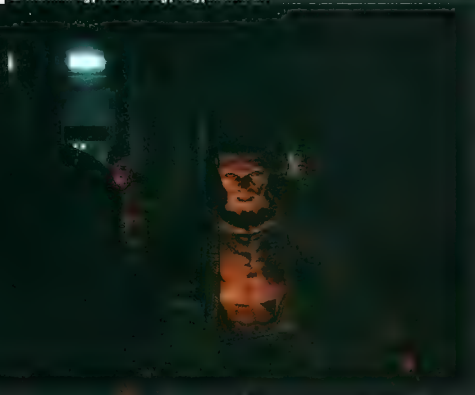
A sajátos grafikus motor több érdekese alprogram is segít. Robert Duffy egy vilámgyorsan használható pályaszerkesztő készített. Jan Paul van Waveren a fizikai motort rakta össze, Graeme Devine pedig a hangokál foglalkozott. A fizikaért felelős rész például megpróbálja a valódságot úgy szimulálni, mint-ha minden dolognak lenne valamennyi súlya, és az erre ható erőket pedig teljesen pontosan képes kiszámolni a szoftver. Ha például beledurranunk egy dobba a pályán, akkor a mozgása a találat pontos helyétől fog leüle, hogy csak arról beszélek, de az is lehet, hogy parat bukkenek. A szörnyek testével is hasonló lesz a helyzet, ugyanis – azon túl, hogy minden golyóütéstől lyuk pontosan a találat helyén jelenik meg – ezúttal a hullák nem fognak beleszólni a talba. Az E3-on ezt prezentálták is: lelétek egy zombit egy lépcső feletén, mire

az úgy kezdett el lefele bucskálni, ahogy azt elvárhatjuk. Egészen addig, amíg a feje bele nem akadt egy korlatba; ekkor a fejlesztő pár jó helyezett lövéssel kiszabadította, és így már lecsuszhalott a padlóra. A hangok, zenék terén természetesen csak a Dolby Digital 5.1 felel meg a készítnékné, amire egyenkénti PC-n még nem volt példa. A zenék megránszt egyebeként a Nine Inch Nailsből ismert Trent Reznor vezzi (a Quake első részének a zenéjét szintén a NIN komponálta), úgyhogy itt biztos nem fogunk csalódni.

Az eredeti Doom legelőbb szörnye visszatér, de több új is lesz. Fegyverekből nem lesz túl sok, de az már tuti, hogy BFG lesz! A lánzfűrés is elő van irányozva, de ezzel kapcsolatban még lehetnek változások – a raketavető és a railgun sorsa viszont majdnem biztosan megpecsételődött. A lőbátékos-módot nem nagyon fogják támogatni – sőt még is leigehet, hogy online nem is lehet játszani majd a játékok, amiólt talán Carmack eddig játékoknak rámpo valoszinűleg sűrű csuklórakomátok fognak kapni.

A legelőbb hr azonban az, hogy az idei QuakeCon nevű i rendezvényen John Carmack vegre hivatatosan is bejelentette, hogy lesz konzols verziója a Doom 3-nak, megpedig Xboxon. Tervek szerint jóv májusig megjelenik a játék PC-változata, és aztán kezdenek neki a program átrásának, amivel viszonylag rövid idő alatt elkészülhetnek. (Habar az E3-on meg azt mondták, hogy egy külsős csapat írja át konzolra a programot, de úgy tűnik most már inkább jobb szerínek, inkább saját kezben tartani a dolgot. Egyébként érdekes kérdés, hogy lesz-e konzols verziója a „viszonylag rövid idő” meghatározása.) Carmack hangsúlyozta, hogy kiterjedt próbákat végeztek a Microsoft konzoljával kapcsolatban, és úgy találta, hogy mindenféle lényegesebb grafikai hibulitas nélkül tudják majd ártani a játékok legfeljebb néhány nagyobb pályát kell ket vagy több részre szétvágni. (Mh hívó lelkek vagyunk – legalábbis egy ideig –, így vettük a bátorságot, hogy PC-s kepeket használjunk.) Egy usagírói kérdésre válaszolva azt nyilatkozta, hogy PS2-re történő portolás egyelőre nem szerepel a tervek között, GameCube esetleg szóba jöhet, de erről majd csak akkor lesz értelme beszélni, ha a szükséges tesztek elvégezték a fejlesztési rendszerben. Minden esetre jóv karácsonykor várhatóan nagy csatát fog vívni egymással a Doom 3 és a Halo 2 Xboxon.

7 Harman egy ellen? Ez így nagyon nem ér!



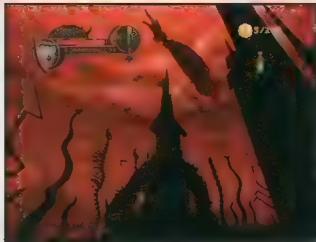
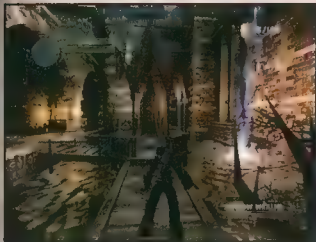
ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLSÉGI ÁLLAPOT

40%

Már csak a grafika miatt is érdemes lesz kipróbálni, de valószínűleg a játékmenet is jó lesz.





ENCLAVE

Az Enclave az első Xboxra bemutatott játékok között volt, így nem csoda, hogy a szokásosnál több figyelem irányult rá elkészülte alatt. Volt szeméremben ebben az időszakban rendszeresen beszélgetni a svéd készítőikkel, kérdéseket feltenni nekik egy internetes fórumon, így aztán kétszeres lelkesedéssel vártam az Enclave-ot

Korábban ezer éve a történet kezdete
 éltl összecsapta a Jó és a Gonosz erői.
 A seregek hosszú időn át harcoltak, és egészen
 addig eldöntetlen maradt a küzdelem kimenetele,
 amíg meg nem jelent Vajra, a démonok
 kegyetlen ura. Nevezett úr pár percet az X-re
 állt mecsis lefújása előtt végzett a jópókák
 seregeinek javával. Minden vesztő látszott,
 és úgy tűnt, hogy az elkövetkező időkből
 orkok, goblinok, jegyellendrók és más sötét
 lenyék fogják
 uralni a világot.
 Am ekkor a jók
 szövetsége

kapitánya egy utolsó, kétségbeesett húzással pályára küldött egy teljesen ismeretlen varázslót, aki megelégedésig bírósági kezdelemben (a keleti születésszerű segédletével, mint rendszeren) megint csak egyenlített azzal, hogy a pokora küldte a bestiát – ám a végső, gázsiás robbanásban ő is eltűnt. Így maradt eldöntetlen a Világkupa sorsa... Az utolsó varázspártyák helyszínén egy orrasi szakadék, a Rész jelent meg, és ez az utóhatás megváltoztatta a világot.

Az egyik sereg a szakadékok egyik oldalán, a másik pedig tuliso oldalán rekedt, így meglegelő érmintézési pont hiján a hosszabbítás az érdektelen-segbe fulladt okán elmaradt. Kis időig még várakoztak a katonák, hátha történik valami, de aztán harcmező hiján elpaktolták a fegyvereket,

és nekik azt írták, hogy mivel is fogok
előtérbe hárítani bennük. Tulajdonképpen egyik
fél sem okozott meglepetést: a jók helyet-
telték Celenheim királygárdát, ami jelenleg a
tanács által segített Általános királyi irány-
nokulónak egyike a szakadék felületeire
A másik oldalon sokkal több kellett kellet
eltérnie a helyzet „normalizálódását”, vagyis
addig, hogy ismét visszatérjenek a régi szép
idők, azaz a totális anarchia. Amikor éppen
nem egymás barát lemeszárlásával töltötték
idejüket a delutáni zsurokon, mindegyik, akár
csak cséppny magukról erővel rendezték le-
táron az munkálkodott, hogy Vaton
szívesebben annan, ahova került
(a Pokolban ugyebár nem
tartozkodhatott, lévén
az nek a meghit
citthon boldogság
pénztette volna)
Mindeközben
a Föld is ma-
haghoz tért
abból a
bor-

zalmas sebből, amit a mágia ütött rajta, és megkezdte lassú gyógyulását, ami lassan odaig vezetett, hogy a régebben mérföldnyi széles Rész ket széle méterekre megközelítette egymást

Egyre gyakoribbá vált a kemelenheimi (a Rendes Fiskálus foldje) oldalon, és nagyon úgy néz ki, hogy a Dreg'At' (egy nevezi magát a zörményköltő alul „nep”) nemskora megindul az újabb elővenet, ott akarják folytatni, ahol ezer évezelt abbamaradt a dolog. Chemelenheim erre nincs felkészülve: noha a tudomány, a kultúra szomszár látott magasságokba fejlődött, a katonai ereik elhagyatottak. Ismét olyan emberre van szükség, aki egyedül képes időre vinni az ügyet. És Hós kell a királyságnak! (Nyelvészünk nem szégyelli, de nagy nyakú generálisaának) – tessék, tudósok, szegyelek leírni a munkát és a példát, bármilyen nehéz is, de kommunikációs képesség ketszékül előny! leírt le az állás betöltésében. Fényképek öntelérzajokat a „Pusztulón mindgyiki!” jelíre várják a szerkesztősebbé.)

Természetesen az izémet említett hőst mi fogjuk akaltatni, és – ismét csak természetesen – teljesen teljesen levederünk bele a küzdelembe. A történet azzal indul, hogy csekélyseggünk tövélje is nehezményezze a kisitit erőszakos adósodók nyéknékesét, mire azon nyomban bavadnak miniket a helyi Alcatrazba. Fegyver nélkül, szédelegve ebredünk, am nem nyalogatathatjuk sebeinket túl sokáig, ugyanis a börtönt megátmodák drog/Atar előlők, egyelőre néhány gyenge SnegTatlon képből. (És szerzetek egyébként erőteljesen ittasak is, más állapotban ugyanis nem egy ilyen, nem különöseben nagy stratégia értékelő bór objektumot választanak ki célpontnak.) Kint persze már egy sokkal nagyobb ujlakó üzlet, de ha ezt is túellelt, akkor nemcsak a elvekedvünk a

➤ A goblinok néha megosztják velünk értékes éleltapasztalataikat





➤ Ugye nem gondolják komolyan, hogy ezzel a járgánnyal repüljék?



királyánhöz. Ő biz meg minket a feladattal, hogy megtaláljuk az Ősöket (Ancestors), akik a Rés másik oldalán laknak, a pletykák szerint ugyanis közülük származik a legendás katasztrófa óta ugyanis senki nem találkozott velük; talán csak a Dreg'Atar népség – ebben az esetben viszont küldetésünk valószínűsíthetően kudarcra van ítélve. Innentől kezdve azon kell fennakadnunk, hogy épségben átljusunk a Rés másik oldalára, és ott megtaláljuk a visszatérő varázslókat

Amennyiben a sötét oldalt választjuk, akkor előlünk sokkal világosabbak és egyszerűbbek lesznek: a lehető legnagyobb kárt kell okoznunk Celenheimnek. Többek között el kell lopnunk mágikus tárgyakat, meg kell gyilkolnunk értékes embereket, reality show-kat kell sugározni nekik – tehát a szokásos megfélemlítő taktikával kell elűnünk. Igaz, itt nem önszántunkból dolgozunk, ugyanis karakterünket egy meglehetősen formás holgy kommandirozza. A domináns bukkának ettől talán felcsillan a szeme, de legyen szabad megjegyezni, hogy az összehatásból elég sokat levon az, hogy egy izlettáborokkal körbevett sziklán állunk, és folyamatosan uvoltozik velünk a fémbe öltözött boszorkány

A főhős te vagy!

Nagyon leegyszerűsödnie a dolgokat a játék egy külső nézetet használó akciójátékként aposztrófolható, bár itt azért sokkal mélyebb a játékmenet, mint mondjuk abban a Rune-ban (PS2),

amire szintén illik az előző megfogalmazás. Ugyan az első két pályán még nincsenek alternatívák, de később már több karakter közül választhatunk. Akár pályáról-pályára cserélgethetjük hősünket, de persze kódogorhatunk végig a szívünkhez nőtt hőssel is.

Ahhoz, hogy az egyre újabb kasztok megjelenjenek előttünk, meg kell mentenünk az adott szereplőt a játékban. A varázsló például akkor válik elérhetővé, ha kiszabadítjuk börtönből. Ráadásul ilyenkor velünk is jön a szint határelvő részében, és segít minket, ahol éppen szükség van a szolgálataira.

Természetesen minden pályán van egy (esetleg több) optimális karakter, de az általános trükk az, hogy mindig alkalmazkodjunk az adott helyszínhez. Például ha pár csontos elhalálozás után tudjuk, hogy az adott küldetésben rengeteg lávalény fog ránk támadni, akkor ne erőltessük a csak kevesse tűzálló/sebző harcost, hanem szereljük fel inkább egy varázstudiva karakterünket a jeget kopó varázsbottal, aki a siker jóval nagyobb reményében kelhet útra

A két oldalon összesen 12 karaktertípust lesz kipróbálható, de természetesen vannak rejtett lények is. Ezek tulajdonképpen csak három paraméterben különböznek egymástól. Az első az életőrlé mértéke, ami szinten teljesen egyenlőitűm – a lovag sokkal több csapást bír ki, mint a keszgy druida. A gyorsaság is igen fontos, ugyanis sokszor múlik azon az életünk, hogy eléérünk-e időben egy győgyítőalhoz, elég gyorsan húzódnunk-e fedezékbe mondjuk egy ház mögött, vagy egyszerűen csak idejében meg

KNIGHT/BERSERKER

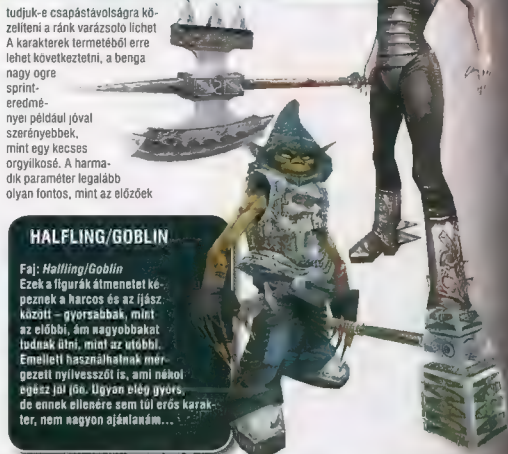
Faj: Ember/Ogre

A legerősebb harcosok a játékban, akik szinte bármilyen fegyvert használhatnak, leszámítva a hosszú íjakat. Mindig vegyünk meg nekik a legerősebb fegyvert (hogy kardot, lantát vagy kalapácsot használjunk, az tulajdonképpen mindegy) és a legtöbb páncélt, aztán mindig irány a harc sűrűjé! Legerősebb fegyverük a Hammer of the Sky.

✶ ENCLAVE ✶ TESZT



➤ A vérnyomokból ítélve ott már jártam



HALFLING/GOBLIN

Faj: Halfling/Goblin

Ezek a figurák átmenetet képeznek a harcos és az íjász között – gyorsabbak, mint az előbbi, ám nagyobbakat tudnak ütni, mint az utóbbi. Emellett használhatnak mérgezett nyílveszőt is, ami néhol egész jól jön. Ugyan elég gyors, de ennek ellenére sem túl erős karakter, nem nagyon ajánlándm...

➤ Nem kell megijedni, ő csak a manőverszisz egyik alkotóeleme





↑ Csataim Vatafalló kirobbanó sikert arat

az, hogy az adott hős milyen felszerelést tud használni. A harcos természetesen minden súlyosabb eszközzel profi módon bánik, és még a nyilpuskakkal is jól elboldogul, ezzel szemben a druida a varázsböjtje mellé legfeljebb egy tört köthet az övére. A mérnök ezen felül bombákkal van felszerelve, az íjász elől pedig egy egész sor speciális nyilvaszőző válik elérhetővé. Pancélt ugyan mindenki hordhat, ám pajzsot csak a közelharcban is járatos srácok vihetnek magukkal.

Felszerelésünk a pályák között tudjuk módosítani, de itt a fejlesztőknél volt pár érdekes húzása, ezért érdemes erre bővebben kitérni. Kezddük a pénzügyi bázissal. Pénzt a pályákon találhatunk, egyrészt rejtett helyszíneken (mondjuk egy ládarakás mögött, vagy éppen egy felreos ház erkélyén), másrészt viszont néhány meghatározott ellenfél tetemén. Célserű mindenütt a 100%-os teljesítményre törekünni, hiszen ezáltal egy-egy rész egy jobb felszerelési tárgyat válhat elérhetővé, másrészt pedig a titkos karakterek egy részét is így tehetjük elérhetővé.

Azt mindig látjuk a képernyőn, hogy az adott helyszínen mennyi arany gyűjthető össze, tehát a pályák befejezése előtt még visszamehetünk a korábbi és – remélhetőleg – teljesen megfeszített területekre, hogy megtaláljuk a kimaradt érmeiket is. Az igazi summák persze nem az arannyal töltött zászkocskában vannak, hanem a drágakövekben, amelyek akár 250 aranyat is érhetnek.

Amennyiben sikerül teljesíteni a pályát,

kapunk egy kis jutalmat, majd mehetünk a boltba. Itt az eddig szerzett pénz minden filére az összes karakternél megjelenik, tehát ha kizárólag a lovaggal teljesítettük eddig a pályákat, attól meg az előlélhető pénzből fejleszthetjük a mérnököt is. Raadásul bármelyik tárgyunkat eredeti árán tudjuk eladni is, nincsenek tehát hirtelenléti kereskedők, akik a közelgő világbekekre tekintet nélkül 50%-os felárlat adják a hősiesség kedvéért szűkösséges cuccokat. Így aztán bármelyik fegyvert /pancél/nyilvaszőzőt kipróbálhatunk, és ha nem valik be, akkor megyen a vásárra, és egyszerűen veszünk helyette egy másikat. Ez rendes húzás volt az alkotóktól, így bátran próbálkozhatunk a különböző összeállításokkal.

Kard ki kard!

A program harcrendszere erős hasonlóságot mutat a már említett Rune-nal, vagy éppen bármelyik másik akciójátékkal – legálábbis ami a közelharc fegyverekkel illeti. Közünkbe fogunk a kardot, paltat, szakart és lenyomunk a támadás gombot. A taktikus alkutak megpróbálkoznak azzal, hogy a megfelelő időben egy irányba húzzák a kart, és ezzel nagyobbárra suhintanak; esetleg a ritmikus nyomkodásra is ramehetünk, amivel kombókat csálhatunk elő. A hasonló programoktól eltérően igen nagy szerepe lesz a pajzsunknak (már annál a karaktertől is, ahol használhatjuk), ugyanis pusztán a fenti módszer



HUNTRESS/ASSASIN

Faj: El/Ember
Ők lesznek a fővadászok, akik mind szakszerűségeiket, mindegyiküknek hosszú lőleket használhatnak, az összes nyilvaszőzővel. Mivel közelharc fegyverük – különböző török közül választhatnak – nem túl erős, ezért arra kell törekednünk velük, hogy ellenfeleiket messziről levadászassuk. Vannak igen jó fegyverek, mint a Rapidfiring Crossbow és az Elheral Bow. A nyílak közül ajánlanám a Bomb Arrow-t, a Sniper Arrow-t és a Magic Boltot.



TITKOS KARAKTEREK

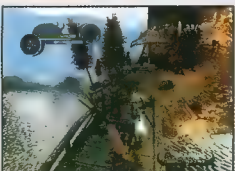
A játékban megszerezhető karakterek – melyekből a teljes kollektió a kilencedik pályán jön össze – meglehetősen nagy bonasz figura (kétő a játék, kettő a pony-szokás). Ezek közül az első van – (időgölem, illetve kögölem – akkor válik elérhetővé, ha befejezzük az adott kampagnét). A második csoport – Battle Drón és Felica – pedig akkor, ha az adott oldalon összegyűjtöttük az összes aranyat.



használatával nagyon hamar lecsapnak mindek. A pajzsot a bal flippergombbal használhatjuk, és ezzel igen látványos kuzdelmeket bonyolítunk le – ugrálunk, hajlogatunk, az ellenfél csapását kivédjük, majd egy visszakezes lendítéssel bemosunk neki egy órást. Nem állítom, hogy ez valami túl bonyolult harcrendszer, viszont igen élvezetes csatákat lehet vinni vele.

A varázslók (beleértve a druidát, a lichet és minden hasonló szerzetest is) kizárólag a botok segítségével bonyolítanak – és itt most kivetlesen nem a szexuálmagja rejtelmeire utatam. Összesen nyolc varázslót közül válogathatunk, melyek elsődleges feladata a lövedékek szórása lesz. Mar a palcak

névéből, de még inkább a kinézetükből lehet tudni, hogy milyen típusú lövedékre számíthatunk – amelyek zolden füstöl, az nyilván mérgezn fog, amelyek éppen csillog, abból még hideg jégslánkokat eregethetünk, ilyenkor a célkereszt – pontostól: célpóty – segítségével látolhatjuk be ellenfeleinket. Szerencsére a legtöbb lövedék nyomkövetős (de nem az összes!), ezért már akkor is jól járunk, ha nagyobból a jó irányba durrogatunk. A varázslókat második funkciója általában vedelmi jellegű: ehhez a másik flippergombot kell lenyomni, és ilyenkor általában az adott botra jellemző elem sebez meg mindenkit a környékünkön. (Peldának okáért: egy villámcsapás a körülöttünk lévő területre, vagy mondjuk egy minket körbevévó meregélő.) Ket botnál azonban ez speciális hatással jár:



ÚRI DIVAT CELENHEIMBEN

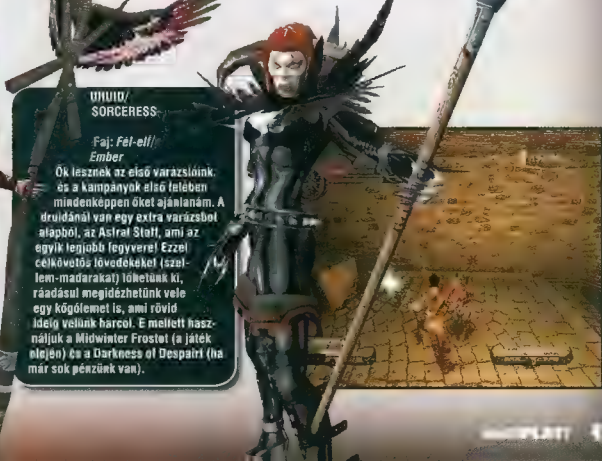
Minden karakter részére három különböző erősségi gémélt vásárolhatunk. A legkevésbé védelmet nyújtó példány 500 aranyba kerül, a közepes 1500-ba, míg a nehézbírtózatot – a játékokban szarapolt legdrágább tárgyért – 4000 csomó érmet kell leszerezni. A játékok a zetszedszünköt csökevény, ráadásul valami elképzeltől jól néznek ki a pürvább példányok. Alul az egre berzterit fejldésdét mutaljuk be, amint szalid kiscicádét vérengző fenevaddá válik.



a druida, illetve a lich saját varázspálcával te- nyeket tud megidezni. Az előbbi egy golemet, amelyik lomhán mozog, de nagyokat üt; utóbbi pedig árnyékszovtakakat, melyek viszont fűrgék, ám vitathatatlanul gyengébbek.

A harmadik fegyvercsoportha a számszer- jalk, illetve a hosszujak tartoznak (utóbbi csak a huntress, illetve solet pára, az assassin használhatja). Ezeket szintén be kell cölözünk az ellenfelet, és itt hasznos lehet, ha a fejet próbáljuk bemérni – ez ugyanis halálos. Van néhány speciális is az egyike akár tíz nyilat is betárazhatunk, és aztán egyszerre eresztjük el őket, egy má- sikkal pedig szinte géppuskázhatunk. Itt még megjegyeznék egy apróságot: a hosszujak sebzeze attól is függ, hogy milyen erősén

feszítettük meg az ideget. Speciális nyilasszók is vannak dögivel: robbanó, mérgező söt még olyan is, amivel a legvadabb mesterfővészpuskát is felül- muhatjuk, mert akár annyira ráközelíthetünk vele egy göblin orrára, hogy még a porsenészt is megszámothajuk.



UNUID/
SORCERESS

Faj: Fél-ell/
Ember

Ök lesznek az első varázslóink, és a kampányok első sötében mindenképpen őket ajánlunk. A druidának van egy extra varázslat alapból, az Astral Shift, ami az egyik legjobb fegyvere! Ezzel célkövető lövedékekkel (szel- lem-madarakat) lökelünk ki, ráadásul megidezhetünk vele egy kőgölemet is, ami rövid ideig velünk harcol. E mellett használjuk a Midwinter Frostet (a játék elején) és a Darkness of Despairt (ha már sok pénzünk van).



7. Látd, süni, kellett neked az a sok lúke...



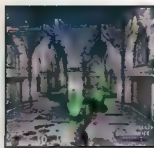
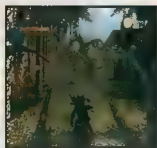
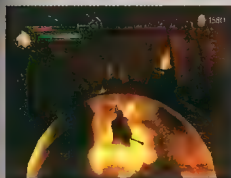
Szépséges fantáziavilág

Azt hiszem az már képeinken is látszik, hogy az Enclave nagyon jól néz ki, az viszont nem biztos, hogy aljón, hogy mekkora rész- lessel foglaltak meg Celenheim vidékeit, városait, épületeit. A legutolsó, legfelere- sebb házat is gyönyörűen kidolgozták, részletes textúrákkal borították be, és szinte minden- hol van valami részlet, amit másodperceken keresztül fogunk bami. Hol egy fantasztí- kus hídacska, hol egy dombormű a templom bejárata felett, hol valami bonyolult, látszólag cél nélkül működő szerkezet hívja fel magára a figyelmét. Rengeteg monumentális épület fogunk felderíteni, amelyek szobrokkal vagy éppen különös, egre tőrsavart toronyokkal vannak borítva. Bejartatunk könyvek ezreivel szűfolt olvasóterméket és bekel sugá- zó templomkerteket. A részletekről annyit, hogy sok helyen még a plafont is mozaikok, festmények borítják – azt hiszem ebből is kiderült, hogy ennél a rendkívül kornyé-

zettel jobb helyszínt elképzelni sem lehetne az Enclave számára.

A karakterek is stílusosak lettek, bár itt már el tudom képzelni, hogy nem mindenkinek fog tetszeni ez a bizonyos stílus. Az irányí- tható hősök cseppet sem tűnnek hősiessé- nek, inkább rengeteg csatától megviselt, fáradt harcosoknak. A ránk törő szörnyek – fegy- nek azok Celenheim vagy a Drag'Atar orvái- n – azonban igen részletesen kidolgozták. Az egyiknek a száma vöröslik a sötétben, a má- sikkal pedig a pancélján figyelhet- jük meg a láncszemeket, vagy éppen a vadallatok bőréből összezsúbkált koponyén az oltsékek.

Mindéz külön igaz a főellenfelekre, akik nálunk korulbeli hatszor nagyobbak, és általában roppant barátságatlan kiné- zelűek. Az egyik lava-lény



testén folyamatosan magja folydogál, míg egy másik bőhőm nagy szőnyékértéket több emberi fejet hurcolás magával. Természetesen Vataral is meg kell küzdenünk (ez az utolsó lépés a jók történetében), és bizony itt már trükköket is be kell vetnünk. Először a lény testen kívül szövet kell kipukkasztanunk pár tiszteletet parancsolt méretű nyílvetővel (akkorak a lövedékek, mint mi magunk), majd le is kell pozolnunk a lővédműt. Közvetlenül előtte le kell győznünk egy másik orlasi lényt, megpedig úgy, hogy magunk is egy hason-

lő teremtmény bőrébe bujnak, ilyenkor a játék szinte egy Godzillás programra hasonlít. Az elegancia egyébként nem csak az Enclave játék közben grafikai jellemző, hanem az egész körítést. Ugyan erre a játékok 99%-ánál semmi értelme kitérni, ám most mindenképpen megemlíteném a menürendszer, ugyanis itt egész egyszerűen hihetetlenre sikerült. Az egyes opciók között hangula-



7 Affene, ez mellé ment!

tos videókat vezetnek át, amelyeknek általában valamilyen madár a főszereplője (bár elismerem, ez így leválasztva sem létezik, de ismét csak azt kell mondanom, hogy ezt látni kell!). A kontrollor gombjainak bemutatása pedig egész egyszerűen elkepesztő! (Szenten kiemelném a játék – és egyúttal a fejlesztők – weboldalát, ami hasonló igényességgel készült el, bár csak gyors netkapcsolattal rendelkezőknek tudom ajánlani: minden mozog, animál, és megsemmisítve a lehetetlent, mint amilyen más oldal.) A játék zenéje is kitűnően illeszkedik az Enclave egészére belengő hangulathoz. Általában kellemes dallamokat hallhatunk, azonban ha beindul az akció, akkor a zeneszerek is belehúznak a háttérben. Ajánlom megtekintésre a credits-listát, ugyanis SZERINTEM itt található az egyik legjobb szám a játékban.

A sötét oldal ereje

Az eddigi féktelen dicsérletek olvastán, valószínűleg sokan vonják fel a szemöldöküket. Ha ennyi pozitív éneket zengtek róla, akkor mire fel a viszonylag alacsony (bár a 86% mai egy nagyon jó játékok jelölt értékes. Ez szinte kizárólag egyetlen dolognak köszönhető: a játék kibővítő nehézségének. Vannak persze kisebb hibák, furcsaságok is, mint például a kamerarendszeren való kugázódás, aminek profi szintű eljáratása akár egy órába is beletelhet,

vagy éppen a vér megvalósítása, ami furcsa módon csillag. (Szerintem sokaknak az sem fog tetszeni, hogy ugrani a jobb kar lenyomasával tudunk, vagy hogy nem kellünk hullamokat a vízben áztatva.)

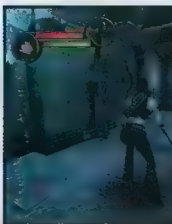
Az igazán hiba, hogy a játék elkepesztően, sőt tökéletesen szemet modon nehéz lett. Majdnem minden helyszínen vannak azonnal öld csapdák: például leomlik alattunk a hid, vagy rank omlik a fél ház. Ráadásul ezeket a pályaszerkesztők előszeretettel időztették az adott kudarcs végére – egyszer például fél órát töltöttem egy kikötőben, amíg sikerült minden elrendezni (érted mindenkit leolm), és már csak egy feladat

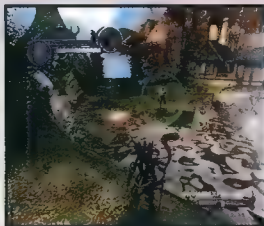
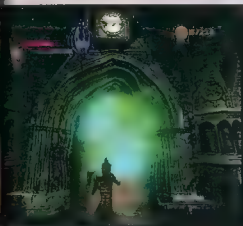
ENGINEER/ BOMBARDIER

Fel: *Gabriel/Dark*

Ez a legegyszerűbb karakter a játékban, ugyanis rendelkezik egy saját fegyverrel: bombákkal kalapálhat. Bár ezek egy robbanással kifelékelnek szinte, majdnem mindenkit, azért ezzel használjuk. A sima bombák egy nagy robbanással adják ki a lelkiüket, míg a „grease bomb” névre hallgatók görögültőként égnek, ebbe celszerű beleszállni az ellenfelet (minket szerencsére nem sobjez).

7 Azért ez elég égő dolog... miért nem ugrasz a vízbe lehűteni magad?





LÉLEGZETELÁLLÍTÓ HELYSZÍNEK

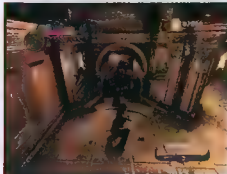
Az Enclave pályatervezői nem értek be kicsiny falvakkal, lepusztult konyhakkal, hanem a monumentálisra törekedtek. Minél a kőekből is látszik, nem is teljesen sikerült.



WIZARD/LICH

Faj: Ember/Élőholt
Érdekes módon ezek a karakterek közelharcban erősebbek, mint a druida, illetve a sorcerer. Itt a lichenek van egy extra varázsboltja, a Staff of the Damned, amivel előtti madarak reptetésére mellett árnyéksorcsót is idézhetünk. Ez sokkal gyengébb, mint a druida kögöme, de sokkal gyorsabb is. A használatú varázsboltok listája ugyanaz, mint druidáknál.

Naaaa, fiúk, nem ér ilyen defenzíven játszani!



maradt: visszajutni a hajónkra. Ebben „csak” az akadályoz meg minket, hogy két órányi időtöl döz minket bologan a pálya másik végéről, leomlasztva körülöttünk mindent. Ha eltálat egy ágyugolyó, akkor végünk, ha pedig nem tudunk lelassítani az előtünk megsemmisülő mőködés előtt, akkor meghalunk. De említhetnénk a lezsalád függőhídakat, leomló lépéseket vagy kömőlsókat – ha nem vagyunk elég fürgek, könnyen pórul jártunk. Menteni ugyanis a program automatikusan ment, ha végeztünk egy pályával, és mindössze néhány helyen (a főellenfelek előtt) tudunk állást menteni menet közben, és még ezt is visszatöltésenként 50 pénzért... Ráadásul bármikor bekaphatunk egy fejlovest egy különösen jól célzó varázslótlól, és már is fuccs az óvatossá előrehaladással töltött előző fél óra minden eredményének.

Komolyan mondom, reg nem idegesítél fel program ennyire, mint az Enclave. Volt olyan pálya (ha jól emlékszem, akkor a tizedik vagy a tizenegyedik a jök oldaláról), ami a következőképpen kezdődik: van egy kilométer hosszú függőhíd, aminek a másik végén körülbelül öt asszassin vár ránk, csőre töltött számszerjakkal. Amint látvaolvaj juttam, azonnal leléptek, és szinte semmit nem lehet tenni ellenük. Ha a lovaggal, pajzs védelmében mentem előre, akkor előbb-utóbb bekaptam egy fejlovest (úgy a táv felérel).

Ha én is lövöldözni akartam, le tudtam szedni ugyan néhányat, de ezután már én is látóvá kerültem. A varázslókat

körülbelül két lövéssel szedik le, az idézett gölem pedig olyan ostoba, hogy azzal nem megynék sokra. Körülbelül húsz próbálkozás után kénytelenek voltam egy kódot bevetni, mert csak így tudtam átkecmeregni a szemeteken. (Szóval mélegen ajánlom Vári mester cheat-rovatát a hátsó szektorban.) Mindenki nek ajánlom továbbá a pénzést a pályák között, mert aki éhygomorra akar leküzdni több küldetést egymás után, annak komoly idegi problémái lesznek. Még jobb, ha néhány cimborával együtt próbálkozunk, így legalább megnyugtathatjuk magunkat nem csak mi vagyunk békák.

Minden jó, ha a vége jó

Sajnos a fejlesztés során a turelmetlen kiadó követelésére előbb az online játék majd egyáltalán a lobójátékos-mód tnt el az Enclave-ból, pedig – mint azt a fejlesztők elmondták – a kooperatív mód igen élvezetes volt. Talán majd az Enclave 2-ben... (a játék egyébként jövőre kijön PS2-re és GC-re is) Az Enclave-et mindenképpen a kitartó játékosoknak ajánlom, akik nem adjak fel öt elhallozás után sem a próbálkozásokat. Nekik viszont nagyon, mert ilyen hangulatos fantasy-játékokhoz meg nem nagyon volt szerencsem, Xboxon pedig mindenképpen ez van a csúcson.

Grath

grath@mail.datanet.hu

MELLETE

- Az egyik legkidolgozottabb grafikájú játék
- Rengeteg játszható karakter
- A hangulatot csodásan fokozó zenék

ELLENÉ

- Elképesztően nehéz, és menteni sem lehet bárhol
- Nincs benne többjátékos-mód
- A két oldal szinte semmiben nem tér el egymástól

PEREPUTTY

- Enclave Conspiracy
- Rune: Viking Warlord Take 2
- Blood Omen 2 Eidos

1 játékos

PAL

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	93
HANG	92
SZAVATOSSÁG	80

WWW.STARBREEZE.COM

ÍTÉLET

86



➔ Hajaj! Nincs ki a negy kerekem!

Túraautózás új szabályok szerint

TOCA RACE DRIVER

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ/FEJLESZŐ BODIMASTERS MEGJELENÉS 1997. 06. 27. PAL

Hogy milyen érzés lehet egy touring car versenyen részt venni, azt ma már sokan sejtik, hála a Codemastersnek, illetve a cég TOCA sorozatának, mely háromévesre bővült a PlayStation hosszabb pályafutása alatt. Ezek a játékok egyfajta együttes intelligens gépi versenyzokról, és a reptárra törhető, és rendkívül életszerűen viselkedő autokról szólnak, ezért a szimulációk kedvelői előnyben részesítették az arcade típusú, viszonylag könnyen emészthető versenyekkel szemben. Igazi embert próbáló kihívás volt

végigvinni őket. Kölhelt azért annyira nem, hogy két év alatt ne jutottunk volna a végére. Harperdig ennyi ideje, hogy a legutóbbi TOCA játék megjelent – szóval már nagyon idősen volt, hogy végre elkészüljön a sorozat immár PS2-es tagja.

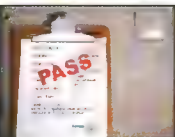
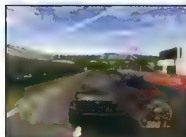
A TOCA Race Driver igazi bőségszarunak tűnhet a sportág rajongói számára, hiszen nemcsak a brit bajnokság pályáit tartalmazza néhány külföldi helyszínnel kiegészítve (utóbbi a TOCA World Touring Carsban már volt példa), hanem teljes bajnokságokat is „bem-

portáltak” más országokból, s velük együtt természetesen a bajnokságokon szereplő autokat is. Összesen 42 licenccel kocsit szerepel és 38 nemzetközi helyszín. 13 bajnokság keretében Silverstone-tól kezdve Hockenheimig rengeteg érdekes pályán kanyaroghatunk, sőt (az egyszerűbb lekulutók számára) még ovális NASCAR stadion is van – természetesen Amerikából. E színes nemzetköziség egyébiránt nem csupán a bajnokságok választékán látszik meg, hiszen német nyelvterületen a TOCA helyett a DTM bajnokság lett a játék címadója,

ha netán valaki Ausztráliában jár, akkor az eladótól V8 Supercars Australia Race Driver címen kell kérni a játékot, Amerikában pedig az egyszerű Pro Race Driver megnevezést találhat a legeladhatóbbnak... Ami azt illeti, lehet, hogy szükség is volt az ilyen kereskedő praktikákra, mert egy biztos: ezt a játékot nem a grafikai miatt fogják megvenni.

Hogyan gyártunk autóracsot?

Csak mutató már futottunk néhány kör, akkor vesszük észre a játék értékeit. Azt hiszem, abban mindenki egyet fog érteni, hogy a torésminta az egyik legnagyobb ilyen érték. Nagyszerűen megoldották, hogy az autó ne csupán egy tömör blokk legyen, ami az ütésékhatalására itt-ott behorpad, hanem külön-külön kerüljenek az egyes alkatrészek. Persze valamennyi gyakorlata már volt ebben a programozókban, elvégre az előző generációs Touring Car játékokban is remekül nézett ki, hogy egy-egy spoilerdarab és a motorháztető önálló egységet képezve leszakad. Nos, ezt most még tovább tökéletesítették, s az autó teljes felületét valóságban sérül. Amikor totál elvészünk az uralmunkat a pályán felett, s netán az egyik kerekétől szégyen úgy megdöbja az autót, hogy vad bukfencczésbe kezdünk, a mutaványtól megvelemmedett autót zárjuk lepatlattannak, az ajtók kinyílnak, s ha netán rájuk esik a kocsik, rögtön le is szakadnak. A kissé huzatos vált jármű pedig elég viccesnek néz ki, főleg ha belső nézetből oldalra pillantunk – mert hát az ügyeabr már hagyomány, hogy remek belső nézet is van. Hasonlóképp fel-



A FELKÉSZÜLÉS

[illegible][illegible]

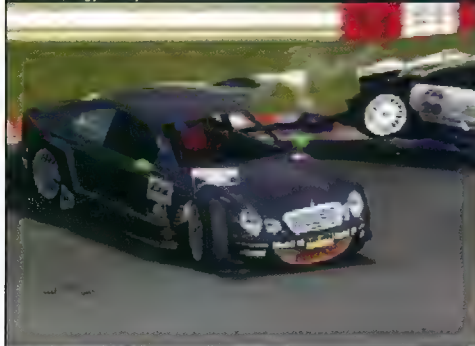
kör megtétele után is ott hánvódnak a pályán.

s rájuk haza kiróbbát ekkor oldalra a kerek. Akkor sokat jártassát a PSX-es elődökkel, azok már az ismét említett kis bukásuk kapcsán is érzékelték a fizikai hatások teljesen máshogy lettek a játékban megvalósítva, mint korábban. A PSX-es Touring Car játékokban nagyon extrém dolgok kellett ahhoz megvalósítani, hogy az autó leborjasson, s ha sikerült is ezt elérni, akkor sem láthattunk olyan hatalmas borulásokat. Kellemetlen kicsúszásokat, megpördüléseket inkább azelőtt, amelyek viszont ebből a játékból hiányoznak. Azt kell tehát megállapítani, hogy a balesetekkel egyeztet hozzadaktak az elérésükhöz, viszont a kicsúszásokat illetően sokat elvették belőle.

Ez valami más

Ez az új TOCA teljesen más típusú pilótát kíván. Jobban boldogulnak vele azok, akik

➤ Lehet, hogy elfelejtettem indexelni...



➔ Az esőben mindig beáll a forgalom



➤ Amióta "releküdtém" az autóra, kissé huzatosabb lett a kocsi

„játektermes multat” rendelkeznek, és kevésbé lesznek logó bologok, akik a szimulátorokert rojtanak rojtanak. Korábban minden egyes kanyart tokeletes len kellett venni, s ki kellett kserletezni, mekkora gáz adhatunk. Ha valami nem stimmel, már ment is ki oldalra az auto fara. Most meg korántsem csúsznak a gumik, illetve ha mégis, akkor kuszamiható módon csúsznak. A játék fizikaja közelebb áll mondjuk a Gran Turismo, vagy akár a Daytona USA megoldásaihoz – utóbbi említve arra céloz, hogy bizonyos kanyaroknál akár az azél is machinálhat, hogy egy nagyobb kézfektözést követően egy hirtelen gázförcsölé kigoregess a kerekelt, vagy egyszerűen a kézfektözé segítségével csúsztassuk az autót a kanyarban

Szó se róla, az ilyen manőverek kockázatosak, de oda se neki: ha netán a számításhiba csúszik, nem történik tragédia. Az autó nem pördul meg könnyen a tengelye körül (a régi Touring Carban nagyon „baráti” volt, hogy a végén mindig menetiránnyal szemben állapodott meg a kocsi). Sőt miután a fűre sodródunk, meg akkor sem csúsznak meg a kerekek, s némi

kerülőútat teve hamar visszakormányozhatjuk a járgányt a pályára. Némileg húzósabb a helyzet, ha a kis „kirándulás” alkalmával egy soderágyban kötünk ki. Azonban ekkor sem igazán az van, amit várnánk: ahelyett, hogy drasztikusan lassulna a kocsi, inkább csak annyit tapasztalunk, hogy a gépünk rá sem hederít a kormánymozdulatainkra, s csakis az egyenes irányt ismeri.

A játék az agresszív vezetéssel szemben is jóval elnézőbb, mint a PSX-es elődök. Régen arra is vigyázni kellett, hogy nehogyan távolodj meg a játékosoktól, nehogy lökdösd őket.

Lehetett volna. Nagy sebesség mellett bármilyen kis koccanás elég volt, hogy kibillenjen a kocsi az egyensúlyából. Most meg nyugodtan furakodhatunk, miközben lövög nyujjuk a gázt. A kisorítottól ráadásul

eredményre vezet, így mi-
ert is ne alkalmaznánk
– a versenybírók sem
kértesek rá.
A durva
vezetés ma-
ximum azért
űthet vissza, mert
az említett sérülések
nemcsak esztétikailag
rombolják az autót.
A súlyosabb eseteket követően
azonnal meg kellene egyé-
ben, amilyen az auto fotósabb
alkatrészei vannak ábrázol-
va. Az alkatrészek egy-
gye probabban lesznek,
minél többet sérülnek. Néki-
apodunk mondjuk a palánk-
ma, beregular az első
kerék, aztán még néhány
utközös, és máris piroshan
latszik, majd a következő
balcselenál aki is török.
Bár meg kell hagyni, hogy
elég strapabírók a jár-
nyok, ugyanóva a két-három-

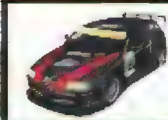


RYAN MCKANE

Egy elszánt fiatal pilóta – a játék főhőse. A leghőbb vágya, hogy egy napon világbajnokká avassák.

TOCA RACEDRIVER

Alfa Romeo 147 – TOCA TRUCK



Rangsorlatártsal: 2.0 liter
Turk: Nincs
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 270
Típus (kg): 875
Sebességigkázal: 6
Vegyesesség (MPG): 140

Opel Astra V8 – GTM



Rangsorlatártsal: 4.0 liter
Turk: Nincs
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 450
Típus (kg): 1800
Sebességigkázal: 6
Vegyesesség (MPG): 106

Chevrolet Cavalier – AMERICAS SERIES



Rangsorlatártsal: 2.7 liter
Turk: Nincs
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 250
Típus (kg): 1700
Sebességigkázal: 5
Vegyesesség (MPG): 152

Lexus LS200 – TOCA TOUR



Rangsorlatártsal: 2.0 liter
Turk: Nincs
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 270
Típus (kg): 975
Sebességigkázal: 6
Vegyesesség (MPG): 141

Ford Falcon V8 – V8 SUPERCARS



Rangsorlatártsal: 5.0 liter
Turk: Nincs
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 620
Típus (kg): 1550
Sebességigkázal: 6
Vegyesesség (MPG): 100

Dodge Neon – AMERICAS SERIES



Rangsorlatártsal: 2.0 liter
Turk: Nincs
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 250
Típus (kg): 1100
Sebességigkázal: 5
Vegyesesség (MPG): 181

MG ZS – TOCA TOUR



Rangsorlatártsal: 2.0 liter
Turk: Nincs
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 270
Típus (kg): 975
Sebességigkázal: 6
Vegyesesség (MPG): 140

Holden Commodore – V8 SUPERCARS



Rangsorlatártsal: 5.0 liter
Turk: Nincs
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 620
Típus (kg): 1550
Sebességigkázal: 6
Vegyesesség (MPG): 100

Daimler Chrysler Eagle Taion – AMERICAS SERIES



Rangsorlatártsal: 2.0 liter
Turk: Van
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 210
Típus (kg): 1200
Sebességigkázal: 5
Vegyesesség (MPG): 155

Peugeot 505 Coupé – TOCA TRUCK



Rangsorlatártsal: 2.0 liter
Turk: Nincs
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 270
Típus (kg): 975
Sebességigkázal: 6
Vegyesesség (MPG): 142

Alfa Romeo – ALFA CIVI COP



Rangsorlatártsal: 2.0 liter
Turk: Nincs
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 220
Típus (kg): 1050
Sebességigkázal: 6
Vegyesesség (MPG): 135

Toyota Supra – TOCA TRUCK



Rangsorlatártsal: 4.0 liter
Turk: Van
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 370
Típus (kg): 1400
Sebességigkázal: 5
Vegyesesség (MPG): 155

Peugeot Alfa Coupé – TOCA TRUCK



Rangsorlatártsal: 2.0 liter
Turk: Nincs
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 270
Típus (kg): 975
Sebességigkázal: 6
Vegyesesség (MPG): 141

Microsoft Nürburgring – F1 CHALLENGE



Rangsorlatártsal: 1.8 liter
Turk: Nincs
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 240
Típus (kg): 1100
Sebességigkázal: 5
Vegyesesség (MPG): 121

Lexus SportS Elise – EUROPEAN CUP



Rangsorlatártsal: 1.8 liter
Turk: Nincs
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 240
Típus (kg): 1100
Sebességigkázal: 5
Vegyesesség (MPG): 121

Alfa Romeo – GTM



Rangsorlatártsal: 4.0 liter
Turk: Nincs
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 450
Típus (kg): 1800
Sebességigkázal: 6
Vegyesesség (MPG): 106

Suzuki Impreza WRX IV – PACIFIC CHALLENGE



Rangsorlatártsal: 2.3 liter
Turk: Van
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 200
Típus (kg): 1200
Sebességigkázal: 5
Vegyesesség (MPG): 130

Chevrolet Corvette Z06 – EUROPEAN CUP



Rangsorlatártsal: 5.7 liter
Turk: Nincs
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 390
Típus (kg): 1400
Sebességigkázal: 6
Vegyesesség (MPG): 171

Mercedes Benz CLK – GTM



Rangsorlatártsal: 4.0 liter
Turk: Nincs
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 450
Típus (kg): 1800
Sebességigkázal: 6
Vegyesesség (MPG): 106

Toyota Chaser – PACIFIC CHALLENGE



Rangsorlatártsal: 2.5 liter
Turk: Van
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 220
Típus (kg): 1100
Sebességigkázal: 5
Vegyesesség (MPG): 133

Saab 95 Aero – NORTHERN EUROPEAN CUP



Saab 95 Aero – Northern European Cup
Rangsorlatártsal: 2.3 liter
Turk: Van
Mogajghat kark: Nincs
Teljesítmény (Horsepower): 250
Típus (kg): 1100

VEZETŐ AUTÓK

Proton Satria GTi – SOUTHERN EUROPEAN CUP



Megengedélyezett: 1.8 liter
Turk: Nincs
Meghajtott kerék: Elöl
Teljesítmény (dierben): 220
Tömeg (kg): 1050
Sebességhatár: 5
Vegyeszség (MPG): 127

Buick Wildcat GT-6 – LRA WORLD CHAMPIONSHIP



Megengedélyezett: 4.3 liter
Turk: Nincs
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 850
Tömeg (kg): 1100
Sebességhatár: 6
Vegyeszség (MPG): 225

Chevrolet Corvair – ELITE CHAMPIONSHIP 4



Megengedélyezett: 6.0 liter
Turk: Nincs
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 400
Tömeg (kg): 1200
Sebességhatár: 5
Vegyeszség (MPG): 155

BMW 1-200 – SOUTHERN EUROPEAN CUP



Megengedélyezett: 2.0 liter
Turk: Van
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 230
Tömeg (kg): 1050
Sebességhatár: 6
Vegyeszség (MPG): 125

Nissan Skyline GT-R R34 – LRA WORLD CHAMPIONSHIP



Megengedélyezett: 2.5 liter
Turk: Van, Tűz
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 820
Tömeg (kg): 1500
Sebességhatár: 6
Vegyeszség (MPG): 100

Ford Taurus R – ELITE CHAMPIONSHIP 4



Megengedélyezett: 4.2 liter
Turk: Nincs
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 430
Tömeg (kg): 1600
Sebességhatár: 5
Vegyeszség (MPG): 200

Subaru Impreza WR – SOUTHERN EUROPEAN CUP



Megengedélyezett: 2.0 liter
Turk: Van
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 250
Tömeg (kg): 1200
Sebességhatár: 5
Vegyeszség (MPG): 130

Toyota Supra – LRA WORLD CHAMPIONSHIP



Megengedélyezett: 3.0 liter
Turk: Van, Tűz
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 800
Tömeg (kg): 1100
Sebességhatár: 6
Vegyeszség (MPG): 100

Mercedes Novita LM 000 – ELITE CHAMPIONSHIP 4



Megengedélyezett: 5.0 liter
Turk: Nincs
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 750
Tömeg (kg): 1050
Sebességhatár: 6
Vegyeszség (MPG): 200

Chevrolet Nova Euro – JAPANESE ALL STAR



Megengedélyezett: 5.0 liter
Turk: Nincs
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 700
Tömeg (kg): 1050
Sebességhatár: 4
Vegyeszség (MPG): 200

Buick Charger – ELITE CHAMPIONSHIP 4



Megengedélyezett: 7.0 liter
Turk: Nincs
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 420
Tömeg (kg): 1500
Sebességhatár: 4
Vegyeszség (MPG): 150

Koenig Gtz – F-1 CHAMPIONSHIP 4



Megengedélyezett: 5.0 liter
Turk: Van, Tűz
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 800
Tömeg (kg): 1000
Sebességhatár: 5
Vegyeszség (MPG): 220

Mercedes Novita GT3 – LRA WORLD CHAMPIONSHIP



Megengedélyezett: 5.0 liter
Turk: Nincs
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 440
Tömeg (kg): 1100
Sebességhatár: 6
Vegyeszség (MPG): 180

Mini Cooper – ELITE CHAMPIONSHIP 4



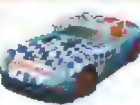
Megengedélyezett: 1.275 liter
Turk: Nincs
Meghajtott kerék: Elöl
Teljesítmény (dierben): 100
Tömeg (kg): 700
Sebességhatár: 5
Vegyeszség (MPG): 140

Toyota GTI – ELITE CHAMPIONSHIP 4



Megengedélyezett: 5.0 liter
Turk: Van, Tűz
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 800
Tömeg (kg): 800
Sebességhatár: 6
Vegyeszség (MPG): 220

Ford Taurus Challenge – LRA WORLD CHAMPIONSHIP



Megengedélyezett: 4.3 liter
Turk: Nincs
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 450
Tömeg (kg): 850
Sebességhatár: 5
Vegyeszség (MPG): 180

Nissan Silvia Spec R VXR – ELITE CHAMPIONSHIP 4



Megengedélyezett: 2.0 liter
Turk: Van
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 350
Tömeg (kg): 1250
Sebességhatár: 5
Vegyeszség (MPG): 140

Ford Sierra FZ Spec – ELITE CHAMPIONSHIP 4



Megengedélyezett: 7.7 liter
Turk: Nincs
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 800
Tömeg (kg): 1000
Sebességhatár: 6
Vegyeszség (MPG): 220

AC Cobra 202 6-6 – LRA WORLD CHAMPIONSHIP



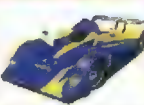
Megengedélyezett: 3.5 liter
Turk: Van, Tűz
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 450
Tömeg (kg): 850
Sebességhatár: 5
Vegyeszség (MPG): 150

AC Cobra Mk4 650 – ELITE CHAMPIONSHIP 4



Megengedélyezett: 5.0 liter
Turk: Nincs
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 225
Tömeg (kg): 1000
Sebességhatár: 5
Vegyeszség (MPG): 145

AC Cobra Lx 650 – ELITE CHAMPIONSHIP 4



Megengedélyezett: 2.0 liter
Turk: Van
Meghajtott kerék: Hátra
Teljesítmény (dierben): 450
Tömeg (kg): 850
Sebességhatár: 5
Vegyeszség (MPG): 210

TÚRAAUTÓK A VALÓSÁGBAN

Az abszolút laikus ember felteheti a kérdést: tulajdonképpen mi is az a TOCA? Arra nem nehéz rájönni, hogy a Touring Car rövidítéséről van szó, de ami a lényeg: ez a nagy betű special a Brit Touring Car Championship jelöltje. Illik még pontosabban az azt szervező főszege, a BTCC (British Touring Car Championship) szabályai szerint kétféle versenyző társultak: a BTCC Touring és a BTCC Production. Mindegyikben maximum 2000 lóerős autók indulhatnak, de míg a Touring osztályban a szorogatásiérti alvázon kívüli szinte minden alkotórész speciális (igaz, szigorú megkövetelések), addig Production osztály jóval közelibb áll a kereskedelmi forgalomban kapható típusokhoz. A két osztály közül a Production leginkább abban érdekelhető, hogy Touring autók teljesítménye kb. 270 lóerő körül mozog, ugyanakkor a Production típusok általában egy 215 lóerős rendelkeznek. Ami a játékok illik: a Race Driverben ezeknél nagyobb teljesítményű verdatokat is vezethetünk, mert a TOCA Touring csapat az egyik bajnokság a lehetősége 13 közül.



körös versenyeknél algha tapasztaljuk, hogy rosszabbul gyorsulna a kocsi vagy nem venné be a sebességet – nincs elég idő osszoltól llyesmer általában csak a hosszabb versenyeknél kerül sor. Egyébként meg ha valami rakoncátlanokká, úgy azt megjavíthatjuk, hiszen a boxotok nem csak díszek vannak. A garázsunkból ott vannak rák a szerelők, s már odafele megalhatunk, mennyi időt adnak nekik, ami persze befolyásolja az elvégzendő munka mennyiségét.

A hosszabb (legalább 5 körös) versenyeknél előfordulhat, hogy egy kiállás kötelező, még ha nincs is rá szükségünk. Amennyiben elmulasztjuk az ez eredményt semmissé tehető vonja maga után. Egyéb esetekben amúgy ritkán büntetnek minket diszkvalifikációval, az előző versenybírák azt sem veszik közön, ha néhan egy kanyart a fúvón keresztül lerodunk.

Autós kalandjáték?

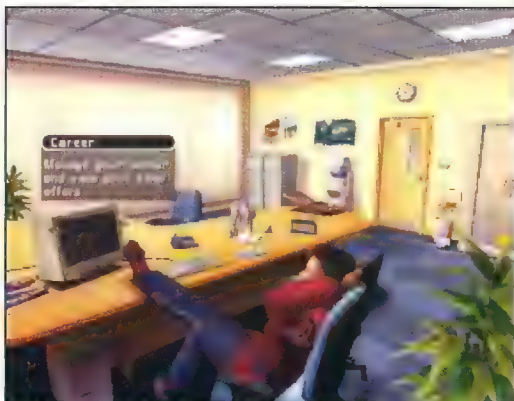
A TOCA Race Driverben most még jobban gyökereskedni bevonni a játékos a versenyekbe, amit a tervezők azt kívántak elérni, hogy személyeket kitaláltak, s tulajdonképpen egy kezdő versenyzőnk, Ryan McKane szerepének eljátszása a feladatunk. Tulajdonképpen a játékos is ennek érdekében létezik itt, "Race Driver". Ryan igaz versenyzősalóalóbb száma, még az erében is gőzölő folyik, az apa

híres autósversenyző volt, aki azonban a pályán ért utól a vég. (Ezt az emléket látathatjuk a játék indításkor.) A megsejtemt kőfü azóta felött, s nem akar csalóadást okozni az öregnek. Már

nagyon fűli őt a tettvágy, főleg hogy időközben Donnie, a bátyja (aki természetesen szintén versenyző) halmozza a sikereket, s egyre-másra gyűjti be a díjakat. Ott még mindig csak tesztlopókat kell el. Na most itt az alkalom: a bátyus beproletálta őt az egy is-taliboz, s már csak rajtunk – azaz a játékoson – múlik, hogy megvalósuljon hősnök régi álma: megszerezni a világbanjoki címet.

A történet immóli a játékosban folytatódik, de melldtírt bár a teves következtetéseket vonna le, talán jobb, ha mindjárt tisztázzuk: az autók, ez a "kalandos" autóverseny – bárhol is reklámozzák az alkotók – tulajdonképpen nem más, mint közjátékokkal megspékelt bajnokságok sorozata. Ezzel a megoldással kiegészítelenul jobban megismerhetjük a versenyzők életét, viszont – anélkül hogy lelkisimólynól szólnék a hangulatos kerettörténetről – vannak ennél fontosabb üzenetek. Legelőképp az, hogy a vezetésen kívül más feladatunk is vannak: nevezetesen önmagunkat kell megismerünk.

Észlelnék módon hanyagolták a száraz menüket, és helyette kapunk egy tesztelőző irodát, melynek a különböző pontjára mutatva végteghetjük el a versenyzőkkel kapcsolatos teendőinket. Igaz, ami igaz: megvalósul az olyan feltétlenül szükséges menük, mint a nyelvalasztás, a képernyő beállításai, illetve a hangrész és az irányítás beállításai, de azokat szépen elrejtették egy iratszerény melyére. Így tehát látnak helyet foglalt a bőrtelünkben három fontosabb dolog lehetünk: szerződés után nézhetünk az E-mailjeink között, megnevezhetjük a felfu időegységettel világjárókat, melyen a legkövetkező versenyzők tesztet bejelölve (erről majd később), illetve látvathatunk az ródából, s valamir módon elölthetjük a szabádoinként. Mi? Hogy zoldsejtes beszélke? Hogy



7 Fő a kényelem - nem kell túlzásba vinni a menedzserkedést

mind ez most üzenés? Na jó, előismerem a V-Rally 3 után nagyon is ismerős lehet az rroda elrendezése, de hát két különböző cél páruhámosan fejlesztek: játékafor van szó, úgyhogy nyilvánvalóan veletlen az egybebes.

Csínáljunk kariert!

Na de lassuk a dolgok menését! A számotogepünk képernyőjére pillantva először is be kell jelentkeznünk a játékba: a program egyszerűen négy játékos alását tudja nyilvántartani! A főhőst ugyan nem lehet átírszerezni, de becenevet adhatunk neki, s ezzel különböztethetjük meg játékosok a saját állásukat. Ezek után kerülünk a levelező programhoz, ami mellett van meg két opció: egyszerű átnevezhetjük a szereplésünket, másrészt van egy "jelentkekezés" menüpont is.

Amikor nekifogunk a karrierünknek, először csak egyetlen E-mail-juk van, melyben tesztvezetésre invitálnak minket az egyik csapat. A teszt abból áll, hogy adva van egy köröd, s azon belül kell teljesítenünk. Készelben olyan nevezteség is az ímli, hogy gyerékjáték a bajnokságok bekerülnek. Maga a bajnokság sem megerőltető, eleinte szinte hajgák a játékos nyemi – az ellenfelek korán fékeznek, így egy-egy kanyarnál könnyen megelőzhetünk akár 4-5 autót is. Nem kell foglalkozkodnunk olyan apróságokkal sem, mint a pole pozíció megszerzése. Minek is kéne, hiszen egy pillanat alatt elúszhatunk a fél mérdny mellett, s kis ügyességgel akár már az első kör végén utolsóból első leszünk. A PlayStation örmérséget begyakorolt TOCA pályák különösképp könnyűnek tűnnek, s a korábban igen keménynek vélt kanyarokat is könnyedén bevezetjük. Szóval elég hamar összeegyeztethetjük állni bajnokit pontot, amennyit kívánunk tölteni, s megszerezhetjük első bajnokit címünket.

Persze amint az elvárható, a későbbi kupák egyre nehezebbek. Hogy mennyire, az attól függ, melyik csapathoz sikerül leszerződünk. Az első sikerünk után ugyanis megkösöcsödnek az E-mailjeink, s már válogathatunk is, milyen kocsi szerezhetünk magunk. Itt jegezz meg, az ajánlatokban le van írva, hány kiadás kocsi adnak annak, de ennek nagysága nem áll egyenes arányban a várható nehézségekkel. Amennyiben például az Opel – akorom mondani Vauxhall – Astra mellett döntünk (ami nem a legismertebb kocsi), már eleve úgy indul a dolog, hogy megint egy tesztvezetésen kell részt vennünk (erre nem mindegyik csapat tart igényt), ráadásul csak négyszer próbálkozhatunk a szükséges körörményen elérésével. Ha ennél több nem sikerül, akkor nincs szerződés.

A nehézséget tehát az hálározza meg, hogy az adott csapat melyik bajnokságon kíván indítani minket – ez szintén közele van a felkérésben. A bajnokságok elméletileg lépcsőzetesen helyezkednek el, de a gyakorlatban is, hiszen így vannak ábrázolva az eredménytáblán. A legelső lépcsőfokon hat bajnokságot tejesíthetünk, plusz néhány önálló versenyen szerepelhetünk (amelyekre két bajnokság között szoktak megívitálni hősnöket), és ezeken legalább 132 pontot kell összegyűjtelnünk, hogy felebb léphessünk a következő lépcsőfokhoz. Ott aztán újabb négy bajnokság és az önálló versenyek várnak ránk, illetve egy 162 pontos értéktűzömb, ami a legprolabb bajnokságoktól választ el minket. Hogy hol tartunk egy a "lépcsődszárban" azt a számotogépünkünk tudjuk megnezn.

Ennek az elrendezésnek az a legnagyobb előnye, hogy nem kell teljesen leírni a játékos magunkat tejesíthetjük el, hogy mely bajnokságok tejesítesse törünk a világbanjoki cím felé, és ha nagyon jók vagyunk.



DONNIE MCKANE

Ryan bátyja, aki már szép sikereket ért el autóversenyzőként, de a világbanjoki címet még nem szerezte meg.

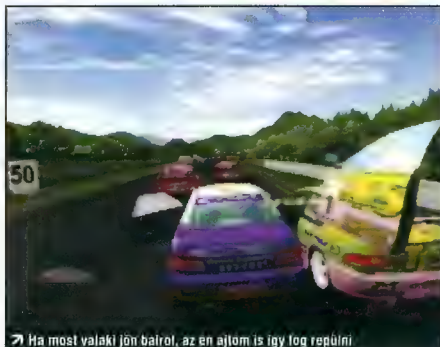


➔ Akkor merre is van az arra?



MELANIE SANCHEZ

A lánya és egyben személyi lílkára a "Kubai" Joenak, aki egy saját versenyzőtállaival rendelkezik.



Ha most valaki jön bairól, az én ajtom is így fog repülni

hamarabb léphetünk feljebb. (Egy-egy bajnokság hat menetből áll, melyek mindegyikén 10 pont gyűjthető be, tehát három bajnok címmel máris lehet magasabbra kapaszkodni.) Végezve egy-egy bajnoksággal egyébként párba kiharásokat is kapunk telefonon, méghozzá igen tehetséges pilótáktól a világ legkülönbözőbb pontjairól. Öket tarthatjuk számon az ródbán kiszögelt térkép segítségével, s általában valamit ezotikus autóról versenyzhetünk ellenük.

A TOCA Race Driver karrier módja annyiban is hasonlít a V-Rally 3-ban tapasztaltakhoz, hogy a versenyeket elméletileg nem lehet újraberáblni, mert minden második futam után automatikusan elmentődnek az eredményeink. Annyiban viszont programozás után, hogy a mentésre kérdezze a program, úgyhogy ha vissza akarunk térni egy korábbi állapothoz, úgy mégis van egy kerüldő. Csak meg kell szánatunk a karrierunket, majd ki kell jelentkeznünk a szatómagnépl, s újra bejelentkeznünk a korábban mentett állással. Csúpn az idegesítő elcsúszásokkal, hogy a garázsból sajnos nem lehet visszamenni az időbázis – csak a pause menüből van erre mód, ahol az aktuális versenyt és az egész bajnokságot egyaránt feladhatjuk.

munkáját, de a kulcsokkal kapcsolatban nem csak kedvező benyomások érhetnek minket – bár ez nyilván a bevezetőből is kiderült. Kicsit szörnyű kell a dolgot. Főként az új „kalendáris” karrier módnak köszönhetően elég elcsúszott a kontraszt, hogy az emberek milyen remekül ki vannak dolgozva (ami egyébként meglepő egy autószerényhez képest engine-ol), ugyanakkor a háttérben a tribúnák előző generációs szívnálát képviselek – azaz egy ledűlőlapra festeltet színes paca képen a tömeget. Nehez magyarázatot találni, hogy vajon a pályák miért néznek ki úgy ahogy. Amár nem is olyan nehéz: csak fátárujuk a szabaddíszóba, ahol egy házmozdi-rendszer is helyet kapott, melyen egy egész hosszú előzetes nézhetünk meg a Colin McRae Rally 3-ból. Az iselőlőt látva még a lakus számára is feltűnhet a hasonlóság közte és a TOCA köz. Amikor bukcentek vetnek az autók, nagyon egyformán székadnak le a darabok a járgányról és deformálódnak a kasztni. Alighanem ugyanazon „motor” hajtja mindkét játékot, amivel csak annyit

a probléma, hogy ez a motor szemiatomást a rallijatekhoz lett tervezve. A ralliban pedig köztudott, hogy csupán az idő az ellenfél, s dímbesdobos tájakon, erdőben száguldozunk, míg a Touring Car versenyek esetében 14 autót kell számon tartania a programnak, és a versenypályák általában sík területekre épültek. A szomorú végeredmény jól látható: a tereptaragyk ki-munkálásra már nem maradtak erőforrások, s nem elég, hogy szemalukasz az épületek (ahol sincsenek az elatonnak számító Gran Turismo 3-hoz képest), de még így is gondban van a gép a teljes horizont kirapozásával. Mint a „régi szép” PSX-es időkben, a fák és az épületek esetenként párszáz méterre előttünk villannak fel, s a távolba tekintve urességet fedezhetünk fel. Ráadásul amit már kirakott a gép, azok a tárgyak is gyakran elkezdnek villogni – nyilván nagyon meg lett erőltetve az engine, ha egyszer a játék végső verziójában ilyen csúfságok benne maradtak. A programozók mentiségével szőljön, hogy viszont ezzel az igénytelenséggel sikerült azt elérni, hogy lelassulást vagy akadást

sosem tapasztalhatunk, és csak ritkán történik meg, hogy magát a pályát azért nem látjuk előre, mert még nem tudta kirajzolni a gép. Szóval akit nem annyira a táj érdekelt, hanem maga a verseny – márpedig azt hiszem ezzel a többség így van – az nagyon is elégedett lesz a játékkal. A pályára és az autóra koncentrálnia az ápyódlak helyett inkább a napfényes részeket látja az ember – tulajdonképpen ez szórni is, hiszen a dinamikus fényhatásoknak köszönhetően a szembe szőlő napot csak fénylik az aszfalt, az environment mapping jóvaltalább pedig az autó feletlen minden tereptárgy tüköröződik. Amil pedig meg nem említtetek: a motorhangok is nagyon jók. Szinte a zágakörök felismeri, hogy épp milyen kocsit élünk.

Elegedtlenségre adhat viszont okot a töltőgetesi idő. A játék minden apró-csepej esemény-nél töltöget, és mindig elég sokat. Az már-már rohejes, hogy amikor az egyik tesztkörrel kudar-cot vallunk, a követelmény és az általunk futott idő összehasonlítás után ismét csak betöltődik a pály. Vajon a rövid „lejárásidő” idejére nem tudott volna a memóriában maradni?

Na de hagyjuk ezt: a legénylegesebb kérdés ugyanis egy versenyjáték esetében a mesterséges intelligencia. E tekintetben ugyanaz a helyzet, mint a fizikai hatásokkal: kicsit könnyítettek a játékos dolgán. Jópofa, hogy az ellenfelek is gyakran hibáznak, vagyis az önhibájukból kicsúsznak, s a mezőnyből többnyire csak az első három versenyző az, aki komolyabban leiz-zaszthat minket. Pontot szerezzen és továbbjűrn így nem ördögösség.

Úgy tűnik, a TOCA Drive-rei az a különös helyzet állt elő, hogy akik eddig förtelmesnek találták a TOCA játékok fizikáját, azok most a legfrissebb versenyjátékok egyikét fogják tartani a GT3 mellett, viszont akik csújták a korábbi változatokat, azok berzenkedve mondanak le róla, valószínűleg túl könnyűnek találják, és nosztalgia gyánán talán még arra is vetemednek, hogy újra éleljeék a régi PlayStation programokat. Hogy melyik tábor van többségben, azt csak a jó ed tudja – illetve majd eldöntik az eladási statisztikák. Ha engem kérdez valaki, én mindenképp a játék kipróbálása mellett voksolok, a túl profi pilótáknak pedig javaslom a „SIM” cheat bekapcsolását.

V.Z.
vzoli@vogel.hu

A NAGY KALAND

A Codemasters azért harangozta be a Race Driver-t, hogy nagyszerű történetmesélés révén nemcsak versenyzhetünk, hanem a játékokban szereplő karakterek életébe csapengünk bele. Mindez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy minden egyes verseny előtt valamit kis közjáték zajlik. Néha csak annyit, hogy cialos lánykák emelik az aktuális show színvonalát, viszont bizonyos eseményeknél („fontosabb” dolgok is történnek: megköltöttek egy szerződés, avagy hősünk ismerkedik más versenyzőkkel, akikkel általában kölcsönösen horgelik egymást, hogy aztán a pályán döntsek el, ki a jobb. Egészen bámulatos, mennyi energiát feköltöttek ezeknek a jeleneteknek az előkészítésébe, illetve a karakterek megtervezésébe. Az ígértelmű vége meg érdesebb a dolog, hogy az egésznek tulajdonképpen semmi gyakorlati haszna van egy autósversenyes játékban. Már persze ha nem tekintjük azt gyakorlati haszonnak, hogy egy kicsit fokozzák a versenyizálást.

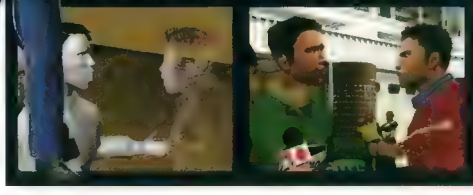
Előny vagy hátrány?

A törésiminta kiemelésénél volt alkalom dicsőíteni a játék grafikusait



BOBBY SCOTT

A szerelő, aki a szakludasával kívánja világbaajni címhez segíteni Ryanit.



MELLETE

- Diribdarabokra törtető járgányok
- Nemzetközi pályák, és sok autó
- Hangulatos közjátékok

ELLENE

- A helyszínek gyatra kidolgozást kaptak
- Egyfolytatban poligonhibák csúfítják el a tájképet
- Hoessas töltőgetések minden egyes mozzanatnál

PEREPUTTY

- Gran Turismo 3 A-Spec Sony
- TOCA Race Driver Codemasters
- F1 2002 EA Sports

4 játékos

PAL

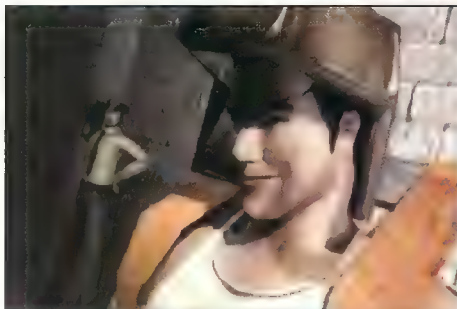
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	70
HANG	89
SAZVATOSSÁG	65

WWW.CODEMASTERS.KC.COM

ÍTÉLET

80



▶ A villamosszékekben ülő embernek ritkán öszinte a mosolya



▶ Az al-Keanu Reeves megint letöltött egy kung-fu programot

■ Lenyúlták Max Payne-t! Rádadásul túl is léptek rajta...

DEADTORIGHTS

TÍPUS KISKÖZ/FEJLESZTŐ NAMCO MEGJELENÉS 2002.9.21. NTSC 2002.11.29 PAL

Hálál a jogokra? Mmmmm... nem is rossz! Úgy hangzik, mint valami általános érvényű politika állásfoglalás Khomeini vagy valami egyéb gyanús atjallah memoariából, netán egy transzparens felirata, amellyel polgári szervezetek magukról megfélekezett aktivistái vonulnak az utukba körüli parlamentek elé valami különösen jól sikerült éjszakai után. Pedig csak egy Xbox-játék, amelynek címe és szellemisége pontosan illeszkedik a manapság igencsak trendinek számító „rosszcsoport-játék”-vonulathoz (Grand Theft Auto, Driver és társai). Ezek óriási népszerűsége kétségkívül annak köszönhető, hogy minden egyes játékos szabaddan kiéltheti bennük az elfojtott vágyait, amelyet a való életben nem akar és/vagy nem mer – mellesleg állandó megélhetést biztosító gyanús esztétikának és elvált pszicháteretnek, akik időtlen értekezéseket folytathatnak. „Az agresszív játékok kulcs szerepe a fiatalság eltorzult szellemi fejlődésében és társadalmi beilleszkedési problémáikban” témakörben, míg valaki jól a hatukra nem ver egy léccel. (Érdekes módon ezek a tanulmányok sosem térnek ki arra

a kérdésre, hogy vajon jobb lenne-e, ha a fiatalság inkább egy Live-show keretében, az utcán élne ki érme vágyait, de ezt a témát most nem leszeggessük.)

Égy modern Sam Spade

A történet főhőse, Jack Slate, a klasszikus Dashiell Hammett- és Raymond Chandler-féle detektívregények modern reinkarnációja, a kemény fiú a kemény nagyvárosban. A történetnek az USA (hívták) Grant City nevű városa ad otthont, amelynek rendőrsége állományában teleltes szolgálatot a mi Jackünk. Egy (igen kevéssé) szép napon egy gyilkosság előkévéssé érzék helyszínénél, ahol megdobbanva tapasztalja, hogy a holttest nem más, mint a szintén egykori rendőr (majd magán-detektív) Frank Slate – azaz a kedves pápa. Ezzel meg is van a klasszikus motíváció (a bosszú), amivel egyetlen játékosnak sem lesz nehéz azonosulnia. Miközben hősnünk megpróbálja kinyomozni, hogy ugyan miért is ölték meg az apját (már ugyebár azon nyilvánvaló okon kívül, hogy halott legyen), egy több hullalval járó lövöldözés után őrizetbe veszik, és többek között belekeverednek egy köztisztviselési álló pótkonyorkodó, Augie Blate meggyilkolásába is, midőn – a klasszikus klisék szerint – eszméletlenül találunk rá néha Mr. Blatz hullaja társaságában. Hogy ugyan mielőtt lesz egyértelműen bűnös minden egyes ponyvában az a személy,

akir ájtultan találunk egy hullá mellett, annak a logikáját sosem értem (talán olyan ravasz, hogy leülj saját magát az áldozata mellett?) – mindenestre a következőkben elég egyértelmű. Az itéleté halál, egy olyan külsőben, amely külsőket kell... Tipikusan Bruce Willis-i módon azonban meglep, és ettől kezdve élete egy merő menekülés lesz egyrészt a rend őrei elől, az őt üldöző gengszterek elől, na és persze megbosszúlatlan apjának kísértet szelleme elől

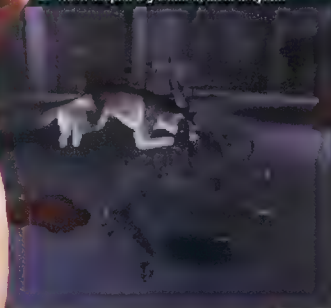
Az előzményekről az első pályán, illetve az azt követő videóban derül sor, de ez a pálya egyben a tutorial is, amely a fent említett lövöldözés helyszínén találunk akcióban (egy egyszerűen) felettébb szajbarágos magyarázza el, mi mindenre képes hősnünk, hogy ép bőrrel megúszhassa kalandjait – vagyis a játék kezelése. A tréningben kapott feladatokat alapon egyebéket a játék elég unalmasnak ígérkezik, de a második, majd különösen a harmadik pályán kiderül, hogy a tréning körülbelül úgy viszonyul az éles küzdelmekhez, mint mondjuk a danás cukorka egy hűdkehas Jack Daniels társaságában elottolt éjszakai. Hősünk mozgáspertuorájában megtalálható minden a szökésenél a falhoz lapulásig, és a pusztá kezes harc kioldozásához, animációhoz és remek kezélekedéshez hasonló akciókban elegendő kizárólag a Bouncerben láttam PS2-n. A pusztá kez azonban legjobbszor kevés lesz a ránk lövöldöző népes populációnak

kal szemben. Fegyvereket (és a hozzájuk való tárat) a leütöttek/hullatottak szerezhetünk, de alkatmáslát el is vehetjük a kartávolságban levőktől (a különböző fegyverekhez más mozgólator társul, és menet közben új kombókat is tanulhatunk), sőt esetleg a még viszonylag élő fickókat magunkkal is hurcolhatjuk élő pajzsok (legalábbis addig, amíg még viszonylag élnek). Az egyebéket aranyos, hogy ha már nincs szűkségünk eme papzra és elől-jük a fickót, Jack azonnal tásarkon is lövi... (Ezt nyilván kommunikáció-szakon tanulhatta.) Ha jól számoltam, a fegyvervezérlés tényleg darababból áll, a pisztolyt és a rakétavetőt, és mindegyik az az módon működik, ahogy az a való életben is elvárható (a shotgun pl. közvetlen közelről elstörj erőd, de már kisebb távolságra is nagyon pontatlan). Ugyanúgy működik egyebéket rájtunk is az ellenséges arzenál Jacket nem Rambóbbá klónozták, azaz csak mérsékelten golyóálló, a rajta letelező lyukakat a szórakos ES-cumagokkal toldozgathatjuk.

Jackre csak 50%-ban mondható el karakter-típusának, se kutyája, se macskája” jeltöze, cica nincs se, mindet leszárdítotték a Bond-játékokhoz – bíbeli viszont van! A Shadow névre hallgató K-9 munkavásárlás eb, falatja tekintve husky, tényleg árnyékunk követi mindenhol a gazdát. (Vajon miért pont husky, és nem német juhász? Csak a texturán kellett volna barnára cserélni a fehéret, és egészen elfogadható juci lett volna belőle – a huskyk egyebéket is kizárólag a parizerre jelentenek vesztélyt, emberre esetleg akkor, ha le akarja csörtönni róluk a szánhúzó hamot...) Shadow feladatai kettős. Egyrészt, ha a fegyverlistából a „választást”, akkor a tűz gombbal rászűrhetjük a célpontira, akinek nemcsak a torkát haragja át, hanem még el is hozza a fegyvert a gazdáknak (nagy sokszor csak így tudjuk az ellentételeket semlegesíteni)



▶ 'Hozd szépen a gazdádnak, kicsi kutyám!



▶ Lefegyverző hangulatban

▶ Gyoro, megnyútni sőtán!

▶ Na csá!

multiPLAY! 59



7 A fehér tájat Rau hamarosan vörösre festi

Tündérien brutális mészárszék

THE MARK OF KRI

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ FEJLESZŐ NINEJA GAMES MEJEGLENÉS 2011. MÁJUS 11. NTZ

Nagyon úgy tűnik, hogy a Sony nem átalított tanúlni a Nintendótól, hiszen az utóbbi időben náluk is rendkívül szeretik trófolni. Ez pedig abban nyilvánul meg, hogy nemrégiben igen kellemes meglepetés érte a PS2 tulajokat: több olyan nagy voluménű fejlesztést mutattak be az E3-on, amiről korábban semmit sem lehetett tudni, noha már el is készültek – és már itt is vannak. Ezek közül

az egyik a Mark of Kri: egy kivételes akciójáték, gyönyörű fantasztikus környezetbe ágyazva Dzsungellel benőtt romok, hatalmas szoborfejek között járunk, melyeket mintha a polnáz vagy az azték kultúrákból kölcsönöztek volna az alkotók, s sztori olyan időkben játszódik, amikor barbár harcosok és királyok formálják a történelmet. Egy őrdígi varázslat van a középpontban, melyet valaha azért alkottak meg, hogy átjárót biztosít-

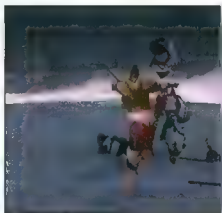
sanak a Sötétség Birodalmába. (Nyilván egy szövegét vízumról lehet szó – a szerk.) Annak idején – sok nemzedékkel a játék főhőseinek születése előtt – az embereknek sikerült megakadályozniuk a mágia bevetését, s a varázsigéket, illetve azok jeleit hat részre osztották szét, majd – nehogy valaki ismét egyesíthesse őket – hat család őrzetere bízták. Mindez azonban már olyan rég történt, hogy a családok nagy része el is felejtette,

milyen veszélyes dologot is őriznek a testükre tetoválva, s csupán legendáknak tartják a régi történeteket. Ebből lesz aztán a bonyodalom: a túlvilágon – ahol az idő ismeretlen fogalom – türeimesen várnak a démonok (monduk

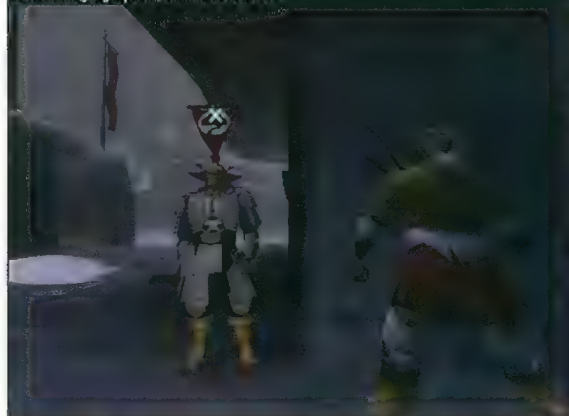
úgy tényleg nem nehéz), és mostanában igencsak úgy tűnik, hogy nagy örömrükre valaki újra felfedezte a varázsigéket, s újra egyesíteni akarja azokat.

Rau, a barbár kezdetben erről még mit sem sejt, s kedvenc sólymával a karján épp kihívásokkal keres. A Kri jelének őrzője, az öreg, de még mindig jó kondban lévő Baumus, alaposan kioktatta őt a kardforgatás művészetéből, úgyhogy már csak a megfelelő feladatra vár, hogy bizonyíthassa tudását – ami persze a fentiek fényében nem is késhet sokat. A játékot természetesen Rau szerepében, egy vendégelőben kezdjük, s minden egyes kalandunk után ugyanoda térünk vissza, azaz itt kapjuk meg a klasszikus értelemben vett kuldéseinket. Eleinte elég kihalt a fogadó Baumusun kívül emberünk az egyetlen vendég. A vendéglősnél tudakozhatunk ennek az okáról: a csapós elpanaszolja, hogy a környező erdőben egy rablóbanda garázdálkodik. Nosza, rajta:

7 Ez a fickó személtámaszt csak fele olyan jó, mint én

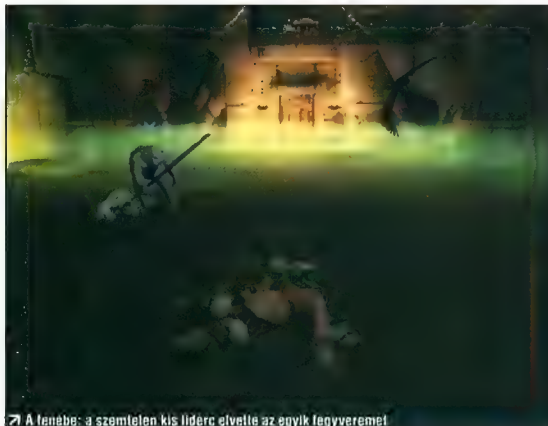


7 Az őr meg fog lepődni, amint a sarokra ér

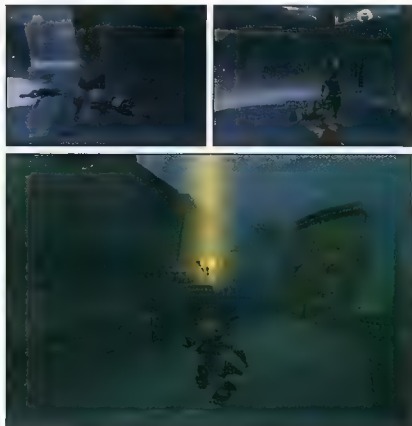


7 Hova is tettem a Talahát?





A fenébe: a szemtelen kis lidérc elvette az egyik fegyveremet



ezzel meg is van az első munkánk, vagyis megfeszítve az erdőt fel kell lendítenünk a fogadó forgalmát. Képleg az ajtón akar neki láthatunk a dolognak.

A játék készítői gondosan ügyeltek arra, hogy kioldítsanak minket a különböző technikákról. Így amikor a rablók taborához közeledve elsőnek vethetünk be valami cselt, akkor arról menet közben szöveges eligazítást kapunk. Bizony szükség is van ezekre, mert a látszat ellenére ez nem egy sorozatgyártott külső nézetes kaszabolós játék. Egyrészt rengeteg mód van az ellenség életének kioltására, másrészt már csak a sima küzdelem sem a hagyományos „megyek előre és odacsapok” metodussal történik. Az első kis üzenet a madárunk színepe hívja fel a figyelmünket. Kúzo ugyanis nem csupán egy hangulati elem, ami repked össze-vissza, hanem egy hűsleges társ, akinek kivétel nélküli szerepe van a terop feliderítésében. Amennyiben megpillantunk egy kémlelő állást (kék tényűsugarak hívják fel rájuk a figyelmet), az L2 lenyomásával odakuldehetjük a madárunkat, és körbenézhetünk a rablóbanda ellen mondjuk ennek még nem sok haszna van: őket feliderítés nélkül is simán kárdélre hánthatjuk.

Tanulható technikák

Miután a rablóbandával leszámoltunk, visszatér az élet a normális kerékvágásba, s

új arcok jelennek meg a fogadóban. Hősünk így nem marad sokáig munka nélkül: a pókok egyiktől egy új megbízást kapunk, s a kalandozásunk során lassacskán megismerhetjük a hat darabra osztott vázslátal legendáját. A részleteket közjátékok mondják el, például Kuzoval el tudunk olvasni bizonyos ősi jeleket.

A kalandok során új fegyverekkel is gyarapodunk, illetve új technikákat tanulhatunk meg. Az első ilyen dolog a lapkodás. Amennyiben szettenkedve közelítjük meg az ellenfelet, úgy azt egyetlen mozdulattal kivégezhetjük. Szép csendben oda kell lopoznunk a hátuk mögé, mire egy szempillantás alatt kitérhetjük a nyakukat vagy átvághatjuk a torkukat. (A normal küzdelemhez hasonlóan előbb be kell fogni az ellenfelet, mire az X először csak villog az illető feje fölött, majd csak akkor világít folyamatosan, amikor elég közel értünk és jelzi a kedvező alkalmat.) Erdekesség, hogy lapkodva akár két ellenfelet is el lehet tenni. Ilyenkor egy kisebb kombót kell benyomunk, s utána Rau egymás után kapja el az őrszemeket. Az órák gyakran falak, illetve sarkok takarásában várakoznak: egyszerű lehetőség, hogy egy ügyes manőverrel kiránthatjuk őket onnan, s a falra szegvezhetjük őket, merthogy Solid Snakehez hasonlóan Rauval is odapácolhatunk a falakhoz. Mi több, Baumstulót egy olyan leckeit is kapunk, miként lehet a magasbol

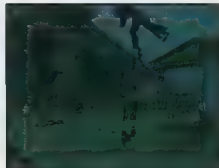
ráugrani a mit sem sejtő ellenségre. Az ellenséges katonák pozícióit természetesen Kuzo segítségével tudjuk kinyitni. Miután madárunkat elküldtük a megfelelő ponthoz, a Háromszöggel úgy válthatunk az ő nézete és hősünk között, mintha csak egy külső perspektívába kapcsolnánk. Rendkívül hasznos segítség!

A lapkodást, illetve a bujkálást használhatjuk a veszélyes ellenfelek kikerüléséhez is. Mint amikor ijáskod lesnek ránk, s hősünk védtelen velük szemben. Szerencsére Rau a harmadik küldetésünk alkalmával mondjuk már maga is rendelkezik ijájjal. Ez a fegyver egy újabb kifutó segédeszköz: a lapkodáshoz: előbb lenyílazzuk a magasból kémlelő őrszemeket, s utána jöhínek a sima kőzkatónák. Vigyázat, gyorsan és pontosan kell cseleznünk, mert az őrszemek igencsak saszsműek. A lehető legátvábbról kell célba vennünk őket, és a fejüket kell eltalálnunk. Az ijáskat kicsit hasonlít a lapkodáshoz, mert miután megfeszít-

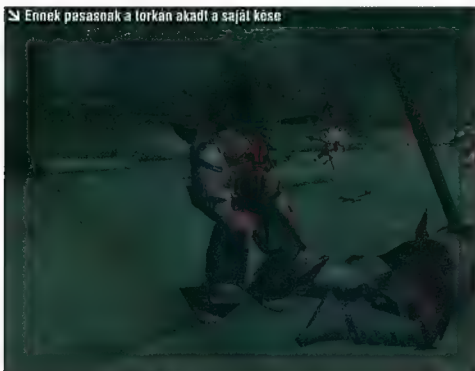
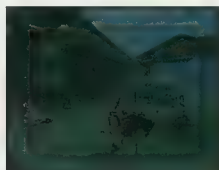
tettük az iját és celoztunk, az áldozatunk feje fölött egy villogó X jelenik meg: amíg villog, addig csak a célpont testét találjuk el, s ez csak sérülést okoz neki, viszont ha kicsit fejlebb célzunk, az X folyamatosan világít, s ez halálos fejlelvást jelez. Mint-hogy nyilvánsszöbőli véges a készletünk (s csak időnként vehetünk fel), nem árt tudni hogy vannak páncélos katonák: ezekre felesleges is a munióit pazarolni, amit egyébként a mellettük megjelenő ikon is mutat. Sajátos helyzet, hogy néha az ellenséges ijásköz kedvezőbb pozíciókból (jól megválasztott magaslatokról) lövöldöznek, s miközben egymás után lúrodnak belénk a nyilvánsszök, mi nem tudjuk „befogni” őket. Nagyszerű dolog, hogy az ilyen túl távoli lévő célpontokra megérzés szernt (vagyis kielölés nélkül) is lövhetünk, s a találatlanakat úgy is számolja a játék. Mellesleg az is nagyon igényes megoldás, hogy az ellenséges ijásköz a saját embereiket is el tudják találni.

Ennek napot fegyver karó által vész el

Mellesleg ha netán pusztá kézzel védekezünk, jól időzítve a mozdulatot, kiránthatjuk az ellenfél fegyverét, s azzal szúrhatjuk keresztül. Minthogy utóbbi mozdulat megint csak egy kivégzéssel ér fel, az izmosabb, és jól fejlevezvert fickók ellen érdemes beválni. Szó se róla, a „pörnp” ellen is halálos, csakhogy nem árt figyelembe venni a tényt:



minél többe használjuk ezt a tamadást, annál jobban kell időzíteni a fegyver elvételeit. Valahogy így fest egy csinos karóba húzás Rau módszerével – az ellenségtől „külsőzött” karóval.



Ennek pasasnak a torkán akadt a saját kése



7 Ez már biztos feljövés



A BAJVÍVÁS

Mint már utaltam rá, a küzdelem sem a hagyományos módon történik. Mindenekelőtt koncentrálnunk kell az egyes ellenfelekre. A jobb analóg kart mozgatva egy izzó csóvával pasztázhatjuk körbe a területet, s ezzel kijelölhetjük a körénk sereglett fickókat. A kijelölésnek azért van fontos szerepe, mert egyszerre 2-3 vagy még több ellenfél is támadhat ránk, s ennek megfelelően az irányító három gombja lesz társítva az egyes fazonokhoz – azaz X. Négyzet vagy Kér jelelnek meg a fejük fölött. Amikor elindultunk egy útját, a lenyomott gomb így egyben jelzés arra, hogy melyik ellenfelet kívánjuk megfájdítani. Nekünk nem kell foglódniuk: Rau automatikusan a megfelelő irányba csap, és háló annak a rendszernek visszakézből is indíthatunk egy-egy csapást a hátulról vagy oldalról támadó ellenfelek felé. Fokozott brutalitással mérsárolhatunk, ha kombókat is bevetünk. Amennyiben csak egyetlen katona van befogva, úgy lehetséges olyan kombó is, aminek a végén szó szerint kivégezhetjük az illetőt. A kombók listáját a pause menüben találjuk, s ebben a listában az a nagyszerű, hogy dinamikusan változik az aktuális helyzethez igazodva. Tehát attól függően vannak felsorolva a lehetséges kombók, hogy épp mennyi ellenfelet fogtunk be, és hogy épp melyikkel vagyunk szemben. Ha netán menekülni szeretnénk (mert mondjuk dögörvösnek vagyunk, és a közelben megpillantottunk egy energia-bónuszt), a vívóállásból úgy tudunk kimoszolni, ha megszüntetjük a kijelöléseket (R3). Egyébként hadakozhatunk puszta kézzel is, de természetesen karddal hatásosabb. Később, amikor már többféle fegyverünk is lesz, a gomb nyomva tartásával válogathatunk az arzenalunkból. Sajnos még kell jegyeznünk: kissé nehézkes a megjelenő ikonok közül gyorsan megtalálni a megfelelő cuccot, mivel az akció előzőben nem áll le. Ha netán elmélázunk, azalatt frankón agyon is ütnék minket.



A harcok általában hosszabbak, mint amennyi lehet elmondani, hogy a gyengébb képességű ellenfeleket könnyen szétszóródhatjuk, de ők is okozhatnak meglepetést, ha nem figyelünk oda a környezetre. Ideálisan kell megválasztani a bajvivás helyszínét, mert a kőfalakról lepatint a penge, s ilyenkor az ellenfél ellenátmadást indíthat. Még rosszabb, ha fába ragad a kard, aminek a kihúzásával így vesződni kell. A környázó ellenfelek ellen az R1-gyel aktiválható vedkezést sem árt használni.

A harcok felek egészségi állapotát a lábunknál megjelenő kis körkírcyeket szemlélítik, melyek zöld színből indulnak, és egyre pirosabbá válnak minden sérülés után. Természetesen a játékban találhatunk bónuszokat (piros ikonokat), melyekkel a saját energiánk regenerálható, sőt a teljes elérhető (vagyis az aktív körkírcyeket számát) is növelhetjük (fehér ikonok). Találhatunk ezeken kívül kiterjesztéseket is, melyek pedig az állásmentéshez szükségesek. A kiterjesztések csakis az adott szinten használhatóak fel, mert amikor a fogadóba visszatérünk, automatikusan mentődik az állás, és tiszta lappal indulunk tovább.



Az ilyen kívül még két igen „csinos” fegyverrel gazdagodunk a kalandjaink során, ezért egészen a legutolsó küldetésig is tartogat számunkra újdonságokat a játék. Az egyik ilyen fegyver a maorik által használt Taiaha, mely furkosbotból ötvöztött lándzsának az a sajátossága (legalábbis a játékban), hogy egyszerre akár hat ellenfelet is oszthatunk vele – ergo megduplázódik a lehetséges kijelölések száma. No meg a vele végreható kombók is párjukat ritkítják, például szó szerint karba húzhatjuk az ellenségeinket. A csatabárd azonban még királyabb, amit Baumasutól öröklő meg hősünk, s amivel frankón „elaprózhatjuk a dolgokat”. Amikor a játék vége felé egy zombikkal teli varba tévedünk, vidám szecsczaszba vedlik át az akció, s mindenféle végtagok és fejek repkednek körülöttnk. Igazi hentesmunkát végezhetünk, noha a zombiknak megvan az a rossz tulajdonságuk, hogy egy ideig sorra masznak elő a föld alól, így azért meg az aprításban is kímélvegedhetünk, s a túlerő esetleg végretehetsnek bizonyhat. Főleg ha netán elveszik a kedvenc „játékszerünket”. Kis szemlencsét lőretek ugyanis azzal próbálkoznak, hogy ellőpják az éppen használt cuccukat. Van rá példa, hogy egyszerre három tolva esik nekünk, s ha nem kaszaboljuk le őket időben (akkor ugyanis elejtik a szarjért), hirtelen ott találjuk magunkat egy zombikkal teli terebben, s az júnkkal kell levadásznunk a hídereket – no és távol tartanunk a zombikait.

A Mark of Kriben az a legérdekesebb, hogy a fegyvereket taktikusan kell hasz-

nálnunk, s általában egyértelmű, hogy adott helyzetben mi a teendő. A játéknak csak egyszer kell elmagyaráznia, hogy mikor mi a legmegfelelőbb technika, s utána már magunktól változtatjuk az eszközöket. A megfelelő technika megválasztásában pedig óriási segítség a felderítőnk, azaz Kuzo. Vele végsgáldóva például kifegyverhetjük, hol sétáljat egy-egy kurtós – akkire bizony nem árt odafigyelni, mert ha a kurtijába fűzve erőltetést hívnak, egyből 4-5 vérszomsz fűző rohan elő valamelyik közel álló mögöl. Az órkón kívül Kuzoval egyéb dolgokat is felfedezhetünk, mert arról még nem is szóltam, hogy még az állatviág is szerepet kapott. A földön gyakran ugrálnak verebek, melyeket felriasztva könnyen felvihathatjuk magunkra a figyelmet. Az is előfordulhat, hogy épp az ő segítségükkel erünk celt: a sólyommal odarepülünk hozzájuk, mire a felroppan madarak elterelik az őrszemek figyelmét, mi pedig szép alattomosan mögöjük lopakodhatunk. Ugyanezt eljátszhatjuk ugy is, ha az júnkkal meglovunk egy, az órk közelében boklázó vadkánt, s annak viszlása okoz kisebb riadalmat – vagy egy mamot, netán egy keselyűt zargathatunk pusztán a figyelemelterelés kedvéért.

Csak felnőtteknek!

A Mark of Kri egyszerre csodálatos, és egyszerre nagyon agresszív. Csodálatos animáció eleveníti meg a halálos erejű csapásokat és kegyetlen torokmetzészeket, amely jelenetek így egészen brutálisan néz-

▶ A zombi most még megúsza: a lépcsőnek köszönhető haláladok





➤ Szép csendben végzek mindkét örről

CO-STARRING

BAUMUSU

Ez a jól megteremtett fickó hősünk mentora, ennél fogva vele gyakorolhatjuk be a kardforgatás csínját-bínját, és más fegyverek használatát is. Baumusutól ezen kívül „házi feladatot” is kapunk. Alaposan feladja a leckét: különféle kihívásokat sorol fel (a pause menüben láthatjuk a listát), úgy mint ilyen vagy olyan technikával diárok meg ennyi megannyi ellenfelet. Természetesen ahogy haladunk előre a játékban, úgy nő a mennyiségi és a minőségi követelmény egyaránt. Erdemes koncentrálni a feladatokra, mert végső soron nem megnehezítik, hanem inkább megkönnyítik a dolgunkat. Elvégre ha nem ugrunk neki az ellenségnek, hanem inkább taktikusan kivégezzük Baumus tanácsa szerint, úgy nem ér minket vereség. Az ún. Tukuert kapjuk a legnagyobb jutalmat: ebből a tárgyból minden szinten egy van, valamint speciális arénákat nyithatunk meg, ha Baumusú listájának valamennyi pontját kipipáljuk.



KUZO

A madarunk a leghűségesebb társunk, vagy mondhatjuk úgy is, hogy ő a harmadik számunk a kerszen valójuk egy két fénysugar pillantunk meg, az azt jelenti, hogy előre küldhetjük a sólymot felderíteni. Az L2 lenyomásával odarepül a kérdéses „üldöző”, mire az ő szemszögéből körbe-körmelehetünk. Az ellenségeinkre pillantva kis ikonok jelzik, hogy milyen fegyverük és páncélzatuk van, továbbá nyomon követhetjük az őrzemek mozgását is. Ha kémeles közben egy másik fénysugar pillantunk meg, úgy Kuzoval tovább is repüthetünk, s esetenként olyan helyekre is eljuthatunk, ahova a főhőssel bajosan tudnánk be- vagy felmászni. Így szerethetünk például állásmentő lekereset, illetve ami még fontosabb: kapcsoltunk működhetünk, vagy letrákat tolhatunk le Rau számára.

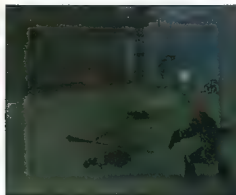


SAGE

E sunyi alak segítségével újrásztathatjuk a színteket, azonkívül nála tudakozódhatunk a megnyert jutalmak felől, és hozzáférhetünk a megnyert cheatkezh. A színtek újrajztásza magától értetődően ahhoz lehet szükséges, hogy még jobb teljesítményt érjünk el Baumusú leckéinek a teljesítésével, s ezzel új dolgokat nyerjünk. A kuljai társaságában ücsörgő bölcs öreglet a fogadó felső szintjén láthatjuk, avagy az állásfoglalásnál is odafelelünk az asztalhoz – igaz, utóbbi esetben a pályákat nem lehet újrajtszani. Az opciókat az öreg kártyán veti ki elénk: a jutalmak közül talán a legerdekesebbek az arénák (lásd Baumusúat), melyeken időre vagy mennyiségi követelmény szerint kaszabolhatjuk az ellenséget.



TESZT



➤ Ne kapálóz, mindjárt végzek!

nek ki. A levágott fej jó messzire elgurul, a fehetlenül elterülő test körül pedig jókora vértócsa képződik. A hullák ott maradnak a helyszíneken, s a húsba fúródott nyílvesző is csak idővel tör ki az aldozatokból. A halálos sebet kapott katonák közben eltérően agonizálnak: nyögnek miközben a porban kúsznak, vagy épp vért köhögnek fel, amikor átszúrunk a torkukat. És szemlátomást hisz-vér emberek gyilkolnak, akik sétálgatnak, tússzögnek, vakaróznak, fityörésznek – no és vérszemet kapnak. ha ellenséget látnak, tudniillik a mesterséges intelligenciájuk sem hibázik. Nagyon vadak, de ugyanakkor az is előfordul, hogy visszahúzódnak. Egyeseknek ideglenesen az mába is szall a bátorsága, mikor is keresztüldöfik az egyik kollégát, miközben a földön fekszik... Ami azt illeti, a húsba fúródó kard hangja, s a recsenő csontok azért már kicsit visszaszúrók. A csatazaj kellő hatást gyakorolhat ránk is: mindig maskepp csendnek az összeütdő kardok, s a körülöttünk becsapódó nyílveszők veszjóslón zizegnek – így ha netán a hátunk mögött süvit el egy lövés, már akkor is tudjuk, hogy valaki vadászik ránk. A zenék megint csak fokozza az adrenalin-szintet, hiszen lassú szólamokat (melyeket amúgy nem is igazán lehet zenének nevezni) gyors döbbergés váltogatja, s ebből következtethetünk, hogy az ellenség tud-e már a jelenlétünkről, vagy még lopakodva gyilkolhatunk

A történetmesélés ugyan egyszerű rajzokkal történik, de ez is el van találva, hiszen a rajzok a szemünk előtt alakulnak ki, s az egyes fejezetek előtt utolsó kép atmoszfériá a játék való világába. A rajzos megoldás mellesleg már csak azért sem zavaró, mert a köztételek néha régi legendákat meselnek el, mintha csak valami képeskönyvben lapozgatnánk. A gondos művészi kivitelezésnek hála tehát egészen egyedi hangulata van a játéknak. Az animáció olyan, mint egy Disney-filmben (ami egyébként nem véletlen, hiszen a játék fő animátora veterán rajzfilmesnek számít), ugyanakkor a hangulat teljesen a régi Conan és egyéb barbaros hímeket juttatja az ember eszébe. A játék talán egyetlen igazi hibája, hogy nem túl megerőltető különböző követelmények teljesítésével érdekes arénák lehet megnyitni, melyekben kisebb ajátékok vannak ránk. Ha pedig figyelembe vesszük, hogy azoknak a bizonyos követelményeknek sem olyan egyszerű eleget tenni (előre meghatározott módszerekkel kell legyilkolni az ellenséget), akkor azt el kell ismerni, hogy a játékkal el lehet bízni, egy jó ideig, szóval a szavatlösség ténis sincs miért szegyenkeznia a konkurenciával szemben

V.Z.

zvoll@ipma.hu

MELLETE

- A lopakodás a felderítéssel kiegészítve szenzációs
- Egyedl harcrendszet
- Látványos mozdulatok, szép animációk

ELLENÉ

- A fegyverválasztás kicsit körülményes
- A kamerakezelés néha az átláthatóság rovására megy
- Lehetett volna több küldetés, kicsit több sztorival

PEREPUTTY

- Maximo: Ghost to Glory
Capcom
- The Mark of Kri
Sony
- Soul Reaver 2
Eidos

1 játékos

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	82
HANG	95
SAZAVATOSSÁG	70

NTSC

WWW.SCEA.COM

ÍTÉLET

85



7 Megtaláltam, akit kerestem - csak épp asszimilálóda

Valami van a jég alatt

THE THING

TÍPUS AKCIÓ/KALAND KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEJEGYENÉS 2002.09.20 PAL

Azt mondják, hogy a jó sci-fi megöslö-ja a jövőt. Hát most tessék: a globális felmelegedés kapcsán másról sem hallani, mint hogy olvad a sarkvidék jég, ujabban pedig már az is bizonyított, hogy a jég alól olyan gázok törnek elő, amiknek nem szabadna. A helyzet nem túl biztató: ki tudja még mi kerülhet elő? Csak reménykedhetünk, hogy nem olyan dolog, mint John Carpenter filmjében, a Dologban. Az bizony nagyon kellemetlen lenne. E klasszikus műben ugyanis norvég kutatóknak az a "megfeszített" jutott, hogy elsőnek éhes-senek át egy harmadik típusú találkozási, de pechükre erre csak későn jönnek rá – és a felfedezésbe bele is halnak. A jég fogságából kiszabadított Dolog cseppet sem a jó kapcsol-

latok ápolására lépett kapcsolatba az ember-séggel – vagy legalábbis ez a "jó kapcsolatot" az ő szótárában egészen mást jelent.

Nos, miután Russ Ruskell szemzőgöböl egy-szer mar elátogathattunk a "mumus" vadászterületére, most ismét kirándulást tehetünk oda, elvégre a történet folytatásából egy egészen csinos játék készült. Bár mindegyik igyekeztünk burkoltan fogalmazni a Dologgal kapcsolatban, a közérthetőség kedvéért kénytelen leszünk dövében is kifejez-ni a miélnél. Úgysem lövöm le a pönt az alaphelyzet rövid vázolásával, hiszen egyrészt a filmet alighanem minden sci-fi és horrorrajongó látta, másrészt a játék során sokkal hamarabb kiderül a veszély nagysága és forrása, mint a filmben. Utóbbi ugyanis

inkább volt pszicho horror (legalábbis a film feléig), míg a játék jobbara a "húsdaráló" részre ment rá.

Katonadolog

Egy Blake nevű fickót megszemélyesítve kis katonai különítmény élén érkezünk az amerikai antarktiszi bázisra (nem sokkal a film eseményei után), s ki kell derítenünk, mi a tene történt. Három emberünkkel együtt hatolunk be a romos komplexumba, ahol szemlátást valami ritóztatós csatagale lehetett a közelmúltban. A bázis körül heli-kopterrossok hevernek, az összedőlő fatak között pedig zavartalanul átsüvít az orkán erejű, jeges szél. Az időjárás bizony nem

kedvez a nyomozásnak: ha nem találunk gyorsan valami fedett helyet, emberünk egy percen belül meg is fagy-nak így hát nyomban behúzódnak az első ép en maradt szobába, s rövid pihenő után onnan futunk tovább egy ásatás

sízhelyére, ahol félreérthetetlen jelét talál-uk egy idegen civilizációnak: egy lezuhant UFO van a jégbe fagyva. A felettesünk bolcs parancsot ad: a bizonyítékok begyűjtése után levégőbe repteni az egész telepet. Igen ám, de hamarosan kiderül, hogy ez csupán eső után koponyeg, mert a Dolog már a soraink közé is befurakodott. A közeli norvég bázist átvizsgáló Alta team megmentésére termé-szetesen Blake-el jelölük ki.

Emléte csak apró, a csapajakon araszoló kis férgek ugrálnak nekünk, amiket nagy-gyományos fegyverzetrel – géppisztollyal, shotgonnal vagy gránáttal – csafatokra téphetünk, de aztán jönnek a "sétálók", me-lyek már nagyobb fatálnak bizonyulnak. Úgy tűnik, mintha a Dolog elnyelné a puska-golyókat, hiába csökkentjük le a lények életerejét, mindig ujult erővel tamadnak, s csak akkor hajlandók végre elpusztulni, ha elhanyagol-juk őket. Ráadásul mintha sose akarnának elfogyni. A filmet nem ismerek fel is tehetik magukban a kérdést: hogyan tért el a sok csapás lény abban a csodágyi csészésalban? Nem sokkal később érkezik a válasz, mikor is azt vesszük észre, hogy egy zombi hátulról kopkod minket valami egészengelelen zold csulával, aki ugyanolyan nadragot visel, mint mi... Sajnos tapasztalatunk kell, hogy egy-egy katonánk – aki az imént még együtt harcolt velünk a csapok ellen – hirtelen gör-csös vonaglásba kezd, s maga is csapokat növeszt. A Dolog fertőzés útján bármilyen eidiényt asszimilál.

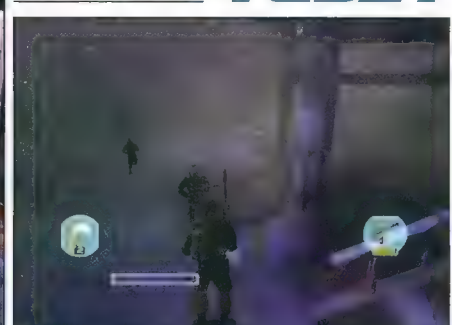
A legnagyobb dilemma így mindig az, hogy kiben lehet megbízni, és kiben nem. Ez pedig nem is annyira a mi testi épségünk miatt

✓ Szemlőlt szembe a Dologgal – még jó, hogy nálam van a lángszóró

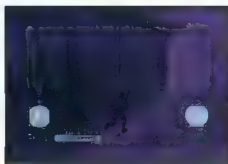


✓ No, vajon mi lehet ez?





➤ Remem, senki sem levedt el a viharban



kell orvosi ellátás, avagy mikor került valaki az idegösszeomlás szélére. Ha ilyenkor odasielnek az emberhez, és a szükséges eszköznek (főszernak, elsősegélycsomagnak) birtokában vagyunk, egy kéz jelenik meg a buborékon, s ez arra utal, hogy egy gombnyomással elegendő teheltség a katonai kivanalmának. De nem csak az igényeket kózik az embereknek, hanem mondjuk az ellenség felbukkanásáról is értesítenek, ami felettébb hasznos így még idegen fellefedettségük a bátorul támogató ellenségnek. Akkor

terjedek a háziorvosi tanfolyam elvégzéséig. Akkor is egy buborék jelenik meg valakinel, amiért nem válnak valamennyien speciális parancsot adható. Amikor például felfedezünk egy elromlott kapcsolót, megjelenik a "szerszám" ikon a mérnök kepesítésű katonánk feje fölött, ami jelzi: meg tudja javítani. Csak addig kell mennünk hozzá, és megkérni rá – azaz lenyomunk a Kört. Ha adott esetben a mérnököt valami távoli helyre hagyjuk, az is van mód, hogy odajárjantsuk, ahol szükség van rá.

A csapatonyu a Háromszög lenyomására jön be, melyen négy kis ablak van körberendezve a "kövess/várj" parancs ikonja körül, mely opcióval egyszerűen szálíthatjuk meg az összes körülöttünk levő embert. Az

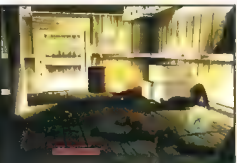
A csapatmenü a Háromszög lenyomásával jön be, melyen négy kis ablak van körberendezve a "kövess/várj" parancs ikonja körül, mely opcióval egyszerre szólíthatjuk meg az összes körülöttünk levő embert. Az

A screenshot from the game 'The Elder Scrolls V: Skyrim' showing a dragon in a room with a fireplace and a table. The dragon is in the center, facing the player. The room has a fireplace on the right and a table on the left. The lighting is dim, with a warm glow from the fireplace.

[illegible]

egyik arcra. A "menj oda" parancson kívül adhatunk vagy elvehetünk fegyvereket, és az egyénekhez is van rendszeresítve "kövess/várj" parancs

Kimondottan hangulatos, ahogy a harci morál a játékokban megnyilvánul. Látszik a katonáinkon, hogy felnek, elégük van az egészből, s ennek gyakran hangot is adnak





KELL EGY CSAPATI!

Mint minden katonai egységben, úgy a játékban összeverebúvált csapatban is mindenkinek megvan a maga szakterülete: közlegény, mérnök és szanitéc lehet az irányítás alatt. Közülük a mérnök a legfontosabb, hiszen a romokban heverő épületek közötti rejtőfegyver megfelfedezését kapcsolgatja, és nem egy olyan akad, amikhez emberünk műszaki tudása már kevés. (Illyenkor egyébként a küldetés kudarcát is jelentheti a mérnök elvesztése.) A szanitéc szintén hasznos fickó: amikor egy nem folyik semmilyen harci cselekmény, odajön hozzá, és meggyógyítja a főhőst, illetve a többiek sebeit is elátja. Épp csak saját magát nem tudja gyógyítani, ezért az ő egészsége érdekében kell gondoskodnunk. Minél tovább tartjuk életben a csapatot, annál többet lehetünk a hasznunkra, ami talán evidens, jóllehet a végtelenségig nem lehet őket - ha életben is maradnak, előbb vagy utóbb asszimilálódnak...



A főkommandós felér egy légionnással

Sírárnak, a pokolba kívánnak az egész küldetés, s a rákos helyzetek követlen néha még a taccsot is kidobják. Ugyan-ezen érzések pedig könnyen a hatalmukba kerülhetnek minél is, hiszen úgy vannak elrendezve a küldetések, hogy ne lehessen csak úgy Húbele Balázs modjára nekiesni az ellenesnek. Aki nem elég higgadt és körültekintő, az hamarosan egyedül találhatja magát az ocsmány helyekkel, vagy netán öngyilkosságot követ el, amikor az egyik falról visszapattan egy granát, esetleg közelről sikerül beledölni egy gáztartályba. Szóval ki kell okoskodni, adott helyzetben mi a legjobb megoldás, mely soran akar még az atyák is fontos taktikai kellekkel tephnek elő. Jó példa erre, amikor az ellenség elviselhetetlen nagy hullámban támad, s bezárkózunk egy barátkba. A központi helyiségből három kisebb melléképület nyílik, ahol folyamatosan gyűlnék az araszoló kis csapat. Egy-egy gránát bedobva cefatokra szaggathatjuk a tömeget, de vigyazni kell: egyszerre mindig csak egy ajtó legyen nyitva, nehogy a másik két helyiség felől hátra támadjanak minket.

A feltérített helyzetben azán az egyik oldal-só helyiségben végül teljes mennyiségű municiót találunk: ekkor arról sem szabad megfeledkeznünk, hogy a többiekkel ellásuk hadi anyaggal (a veges készlet) löszerezetű ladakból csak mi tudunk velelteni. Megéri a dolog, azzal szent. A katonánk mesterséges intelligenciája ugyanis meglehetősen kifinomult: a végössze küzdenek, és nem rohannak a halál torkába, ráadásul pontosan lőnek, úgyhogy jobbra nem találunk el, sőt nagyszerűen fedeznek minket. A fel-

helt elsősegélycsomagokat is inkább az ő gyógyítókra érdemes használni, minsem a saját erőmlőnkre. A vöröskereszt ladakon túlmenően vérteszítő feskendőkkel és adrenalin injekciókkal is kezelhetjük őket, melyekkel a lojalitásukat biztosítjuk hosszabb-rövidebb távra.

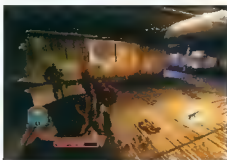
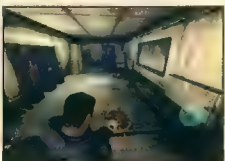
Az ilyen cuccokat emberünk a bal kezébe veszi, melyhez - mint a jobhoz - szintén tartozik egy tűzgomb. (A fegyvereknek külön menüje van, s azon belül találjuk a használati tárgyak listáját.) Számos más dolgot is használhatunk a bal kézben: a koromsólti jaratokban dől jón, ha egy elemilámpát szorongatunk, a lángszórával hadakozva meg érdemes gondolni a saját biztonságunkra, s egy porított tartani készen. A világítás-hoz ugyanakkor használhatunk jelzőlámpát is, aminek eldobása ráadásul a kioldott olajfoltokat is meggyújtathatjuk.

Mindezeket kívül olyan cuccokat is szert tehetünk, amelyek az aktuális küldetés teljesítéséhez nélkülözhetetlenek, viszont amiket nem kell kezbe vennünk. A használati tárgyakat eltérően a kulcsokat, a számrakodókat, sőt a C4-öt is automatikusan használja az emberünk a megfelelő helyen, s nekünk csak a cselekvés gombját kell lenyomnunk - a plasztik esztétén ez a megfelelő helyet a bomba hologramszertü kepe jelzi.

Az ajkóhoz szükséges kodokat egyébként számológépek fájlaiban vagy épp felejtőzetekben találjuk, melyeket átlóvása azonban sok más dolgot is megtudunk. E tekintetben abszolút a Resident Evilre utunk a játék, vagyis menet közben kapunk teljes képet arról, mi is történt a bázisokon.

A FEGYVEREK

A játékban bőségesen fröcsög a „paradicsomlé”, erről gondoskodnak a hagyományos fegyverek, úgy mint a pisztoly, a géppisztoly, a shotgun, de még a távcsöves puská is. A gránátokról és a gránátvetőről már nem is beszélve. A felsorolt arzenál azonban még mindig kevés a nagyobb testű támadókkal szemben, akik ellen csak addig szabad löfölgévert használni, míg le nem megy prosba az életerejük, s abban a pillanatban gyorsan „alajuk kell gyújtani”. Bár nem is szükséges az idezőjel, mert valóban akár a talajt is meggyújt-hatjuk azzal a céllal, hogy beleugorjanak a csápok, vagy egy lúzfállal védekezhetünk, ha menekülni akarunk. A lánggáznak amúgy is olyan rövid a hatósugara, hogy jobbra csak erre a célra alkalmas, s csak idővel akadunk rá a lángszóróra, illetve tűzgránátokra, amelyekkel már hatásosabban is oda lehet pörkölni. Ambar a lángszóró sem visz túlottan messzire, de mondjuk gondban is lennénk, ha egyetlen bombanyomással egy egész terület lángra lobbanatánk, s utána magunk is bennégnénk. Amennyiben löfölgéver van nálunk, emberünk automatikusan céloz (a játék kezdése előtt beállítható, milyen pontossággal), de használatuk manuális célzás is, melynél first person nézetben irányíthatunk egy céltört. Az automatikus célzásnál természetesen nagyobb szórással, kevésbé pontosan lövünk, viszont nagy előny, hogy a célpontok kijelölése kerülnek, s így sötétebb vagy épp gözeleteli helyen is azonnal látjuk a támadókat, a lövellések esetében pedig kiderül, mely pontotok kell lövönk. A kijelölés színe egyben mutatja a célpont energiatartását.





Valami lesz rám az egyik dombrol



Nem túl nagy dolog

Időről időre rabuknakunk kezettés magunkra is, melyeken rögzíthetjük az aktuális állást, de akkor sincs baj, ha erről megfeledkezünk, mert a játék tulajdonképpen szintekre van bontva, és ha netán meghalunk, mindig csak a legutóbbi szintet kell eloiról játszani. Ezzel kapcsolatban legfeljebb azt találhatjuk igénytelen megoldásnak, hogy a játék "nem veszi észre", ha az utolsó kimentett állásunk már a szint kezdete után volt, s nem azt veszi automatikusan folytatási pontnak. Így például ami-

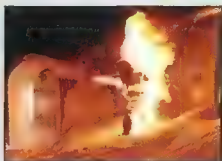
kor egy föléllenség előtt mentettünk és a kudarcból megpróbáltunk, állandóan vissza kell lépni a főmenübe, és úgy tölteni vissza az állást. Egy-egy szint egyébként olyan hosszúságú, mint amennyi terep egyszerre befer a memóriába, szóval toltogatósi idő jobbra csak ilyenkor van. (No és persze a szintek között.)

Természetesen a lényegesebb eseményeknél közjátékok is színesítik a történetet. Ezek a játék engine-jével készültek, de ennek ellenére egészen pofásak: a karakterek és az arcok kidolgozása ugyanis olyan szűz, hogy ezekhez a beletekhez is

TESZT

THE THING – A FILM

John Carpenter filmje, az 1982-ben készült „A Dolog” igaz film történelmi klasszikus, annak ellenére, hogy a maga idejében nem számított kasszasikernek. (Akkoriban ET kalandjától volt beszonyva a világ.) Sokatmondó tény, hogy az Alien-sorozattal szökték egy kalap alá venni, ami a hasonló sztori mellett annak is tudható be, hogy profi hollywoodi veteránok dolgoztak a filmben szereplő lény megvalósításán, ami így egészen különös, és természetesen háborzongató formát öltött – méghozzá a szemünk előtt. A film azzal indult, hogy egy aranyos szánhúzó kutya menekül az antarktiszi jégmezőn, nyomában egy helikopter, benne lefegyverzett norvégokkal: ekkor még a néző óhatatlanul is együtt érez a szerencsétlenül állattal, s őrlő az üldözők hirtelen balesetének. Aztán jönnek a sokkolt képek, amikor az esetet érthetetlen szemlélő amerikaiak ellátogatnak a norvég bázisra, s ott kihaltságot fogadag dől, illetve egy bizarr hulla. Végül felgyorsulnak az események: a megmenekült kutya ből, eldöbűk a dolog, s az amerikai bázison is elszabadul a pokol. Onnantól már nem tudni, kibe fészkelte be magát a lény, úgyhogy a főhős sem tudja, kiben bízhat meg, s csak a túlélésért küzd. A téma szinte átáta magát, hogy egy túlélt horort készítsenek belőle, és szerencsére a játék most ugyanazt a hangulatot teremti meg, mint Carpenter mester, aki mellesleg maga is népszerűsítette a játékot az idel 3-on.



tökéletesen megfelelnek. Bár a jó szinkronhangok is sokat nyomnak a latban. Blake és a többiek is elég meggyőzően adják elő a parabeszédeket, és mint szó volt róla, a tarsank ment közben is éleltenek egy-kel eltszerű mondatot. (Érdekesség, hogy még a filmben szereplő R. J. MacReady hangját is hallhatjuk, amikor az amerikai bázison meghallgatunk egy magnófelvételt.)

Ezzel pedig szép lassacskán rá is térünk a kritikai észrevetésekre. Anélkül, hogy külön nekikélné elvezetjük a hangokat és a grafikat, inkább az összképet dicsérnénk. A játék legfőbb erénye kétségkívül a filmből átvett hangulat. Az antarktiszi táj mely benyomását lehet ránk. A szabadban irtózatossá hovárt bomból, melyben alig látni az orrukig (a gomolygó felhőhöz nagyon klasszul szed ki), és csak a foszforeszkáló jelzőszalópok alapján tudjuk megtalálni az épületeket. (Igaz, azért néha érdemes elkalandozni más irányokba is.) Miközben pedig a főhűmbek futyl a szél, a léptek sulya alatt ropog a hó, s hallhatjuk, amint a többiek is ott trappolnak a nyomunkban, illetve megjegyzéseket tesznek a mostoha körülményekre. Majd belépünk egy épületbe, s egyszerre minden elcsendesedik, illetve csak a legkondicionáltabb zugasat hallani. A látvány sem kevésbé drámai. Amikor elkezdjük felidézni az amerikai bázis romjait, láthatjuk, hol volt a melékelyiségek, hol volt a bilárdterem, s miközben a törmek között botorkálunk, kisebb robaj közepette meg abban a pillanatban is leszakad egy darab a plafonból. A norvég kutatóközpont hasonlóképp háborzongató helyszín: összevert laboratóriumokba, jég és víz alatti létesítményekbe látogatunk el, melyek persze tele vannak az idegen lényekkel. Ideg idegletti, ahogy már messziről hallani, amint csattognak a karmak a fémfalpölcök, s mindenütt megcsontokott holttestek botlunk. Sosem

tudhatjuk, melyik szellőzőcsatornából tör elő egy csóp, vagy ugrik a nyakunkba egy kis fergő

A nehézséget tekintve küssé megfelfejelhetjük a játékot a Thing. Ennél magasabb egy jártam, hogy először túl könnyűnek találattam, majd mután ennek megfelelően konnyelműsödtem, hirtelen megakadtam néhány ponton. Gondolk itt elsősorban az összedeshető elsősegély-, lövész- és legfőképpen a gázútánpótlások (melyek a lángszorokba való) egyértelműen elhelyezkedésre. Összedeshetesen azonban mégsem nehéz a dolog: sem a harc, sem a logikai feljörök nem rendkívüliek. Már minimális aggodalommal is aligha lehet akadni, mert nemcsak a fegyvereknek és az eszközöknek van külön menüje, hanem a begyűjtött iratoknak is, ahol mindig van egy lap, amre az aktuális küldetés kritériumai fel vannak jegyezve. Sőt az is oda van írva, hogy mi az, amivel már végeztünk, és melyik feladat áll meg.

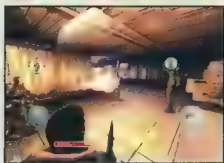
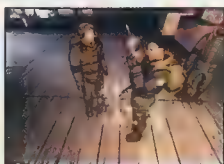
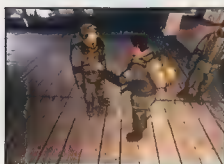
A Thing egészen különleges helyet foglalhatott volna el a túlélt horort játékok között – kár, hogy az alkotói ott nem futotta szellemes megoldásokból egészen a játék végéig. Idővel valamelyest elapadosodik az elmeny: mután megismerkedünk a csapatunkkal alapbeállítással és a fegyverekkel, már csak a szörnyek monoton gyilkolásáról szól az érdeklődés. Az pedig egy dolog, hogy az átlagos szörnyekből rengeteg van, de ugyanez nem mondható el sem a föléllenségek, sem a helyszínek számaról – így aztán elég gyorsan a végére érhetünk a játéknak igaz, a kaland műfaj nem épp a szavatosságaról nevezetes, úgyhogy emiatt önmagában kár lenne lezuhni a játékot. Aki tehát megelégszik 8-10 órányi izgalommal, az feltétlenül asszimilálja magát a Dologba

V.Z.

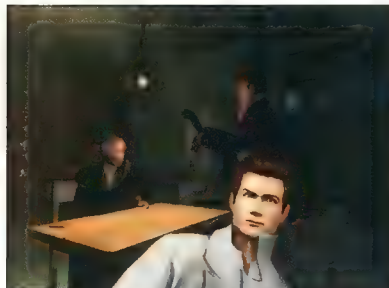
vzoli@ipma.hu

BECSÜLT ÉRTÉKELÉS

A vereszt fertőzést mutatott ki: humanitarius szempontok inentől kizárva, és a jó parancsnok nem habozik haladéktalanul megpirítani a bájtársat



MELETTÉ	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
<ul style="list-style-type: none"> Izgalmas filmből egy izgalmas játék Parancsnokként is helyt kell állni Kifinomult AI a csapatátsárák részéről 	<ul style="list-style-type: none"> Silent Hill 2 Konami Resident Evil Code: Veronica X Capcom The Thing 	<p>GRAFIKA 85</p> <p>HANG 90</p> <p>SZAVATOSSÁG 40</p>	<p>82</p>
<p>■ Viszonylag hamar végigjátszható</p> <p>■ Egy idő után besokallunk a lények végteláthatatlan hadáról</p> <p>■ Körülményes az állástöltés</p>	<p>1 játékos</p>	<p>PAL</p>	<p>WWW.THETHINGGAMES.COM</p>



Itt mintha már Indiana Jones is járt volna



■ Legyél Te is milliomos!

LARGO WINCH EMPIRE UNDER THREAT

TÍPUS KALAND KIADÓ UBI SOFT FEJLESZTŐ MEGJELENÉS PAL

Az ifjú multimilliomos, kinek pénze, mint a pelyva, de megsemm felébérelt emberrel, hanem inkább a saját életének kockáztatásával göngyölít fel mindenféle nemzetközi összeköttetést (ami az unatkozó milliommósoknak természetesen kizárólag a filmekben szokása), immaron hazánkban is közismert figura, elévára a Largo Winch-sorozatát nemrégiben műsorára tűzte az egyik kereskedelmi televízió. Na ugye, ismerős a név! (Vagy nem? Az se baj. Ez is olyan, mint a Marimar, csak neki nem lelki élete van, hanem felgöngyölítetnéje.) Ami azt illeti, magam kissé feszengve undlik nekem ennek a cikknek, ugyanis töredelmesen be kell vallanom: egy egyetlen epizódot sem láttam a Largo Winchből. Raadásul szándékos mulasztás történt, léven borsodzik a hátam a futószalagon gyártott akciósorozatokról. Ezek után viszont el lehet képzelni, mennyire érdekesenértermagamat, amikor nemrégiben

csak az gálolt meg az egyik rész megtekintésében, hogy épp nem volt műsoron a dolog. Felreértés ne essék, nem arról van szó, hogy megjött/elemt az eszem (a megfélemlítő partális alapján kérétek kiválasztani) (Megjöttent. A kovertező látsz már a Big Brother – a szerk.), mindegyre annyit tartott, hogy megérkezett PS2-re a Largo Winch: Empire Under Threat. (Ha pedig már ilyen szepen leírtam ezt a jó hosszú címet, talán nem árt gyorsan tisztázni, hogy ennek a játéknak SEMMI köze sincs a viszonylag fejletlenebb PSX-cucchoz, ami néhány hónappal ezelőtti látott napvilágot.)

Ami nem láttam, arról nem alkothatok véleményt, így azt tehát nem tudom, miként festenek Largo Winch kalandjai a TV-ben, sőt azt sem, hogy a képregényben (elévára a fiatalabbi sikortörténete ebben a formában indult), azt viszont elárulhatom, hogy PS2-n megpedig jó lett, igen, ez a legmeglehetőbb kifejezés, hiszen megpedig, amikor egy filmetről szövegírással sikerül, és meg ennek is megpedig a játék stílusa. Mithogy egy szintetizált kalandjátékkal nyomulhatunk. Az öreg játékosok gyakran sirják vissza a régi idők, mondván: hol vannak PS2-re olyan kalandjátékok, mint a Broken Sword (dár eből már készül egy új rész), vagy a Discworld? Volt mindösszesen egy Monkey Island és egy Shadow of Memories, aztán slussz. Miért csak akcióval kevert hóbortok, vagyis Resident Evil-és Tomb Raider-klonokat gyárt mindenki? Most tessék itt van: egy vegytiszta kaland

A játék előzményeit három mondatban össze lehet foglalni, hiszen egy bűnügyi történetre kapcsolódunk be, mely műfaj ugyebár arról nevezetes, hogy csak menet közben derülnek ki a részletek. A szituáció a következő: Largo Winch, a Group W vállalat élénke fontos bejelentést tesz, miszerint multinacionális cége humanitárius segélyt nyújt az etnikai háborúk által győrt Drinávia számára. A bejelentést követő estélyen Largo egyre-másra fogadja a beszédét dicsőítő gratulációkat, ám váratlanul egy unneprontó jelenik meg a hotelben: Sharon Green, a vállalat egyik – meglehetősen csinos – munkatársa érkezik a kellemetlen hírrel, miszerint a cég egy mexikói laboratóriumban (ahol genetikailag kezelte élelmiszereket próbáinak előállítását) két biztonsági őrt megölt...

Largo akcióban

Ha ránézünk erre a Largo Winch játékra, rögtön megérthetjük, miért alkalmazza mostanában olyan sok játékfejlesztő a Renderware programcsomagot. A játék alig töltött, mert több szobányi helyszín egyszerre elfer a memóriában, ráadásul nem is akármilyen helyszínek! A gondos kidolgozást látva már-már azt hihetnénk, hogy csak statikus (vagyis előre leterelt) hátterekről van szó, ámde ahogy másszunk, a kamera elfordul, amikor pedig beszélgetünk másokkal vagy megvizsgálunk bizonyos dolgokat, az „opera-tór” nem felejt el ráközelíteni az eseményekre – szóval konstatahatjuk, hogy a páfrányvelelekig bezárólag minden poigolonként áll. Egy valódi diszlettervezés is felismerő a kálkolták meg a helyszíneket, gondosan megvalaszva az épületeket és bennük a butorzárt stílusát, melyek abszolúte passzolnak egymáshoz, és nem csak arra ügyeltek, hogy minden apró tárgy a helyére kerüljön, hogy minden apró azokon olyan ármányok legyenek, amint az a lámpák elhelyezkedéséből vagy a nap állásából elvárható. A grafikusok szemiatomást nagy

Diszkrét erotika - mert hát az is kell



Királykóbrát pusztá kézzel elkapni? Dőre próbálkozás.

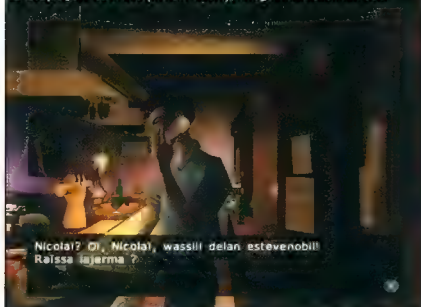




gyakorlattal) helyezték el a virtuális fényforrásokat, így például amikor az Adrai-tenger egy kis szigleten járunk, s a hatalmas Winch-villa egy besötétített szobájából kilépünk a tőz naposra, szinte vakítanak minket a fehér falak. Legyen szó Largo irodájáról egy felhőkarcolóban, vagy egy kis dél-európai faluról, minden annyira valóságos, hogy tényleg úgy érezzük, ide-oda repkedünk a nagyvilágban. Igaz, Largo real-time árnyéka nem illeszkedik be 100%-ig ebbe a képbe, de ettől eltérítendő is klasszus fel a időtlen sériájával. Sőt az összes többi ember is, aki az ablak körül, és mind önálló karakterrel is rendelkezik. A képi világról némi túlzással akár azt is lehet mondani, hogy egy epizódszerűjé átvethetjük Largo Winch irányítását a TV-sorozatban. Ezt a benyomásunkat maga a játékmenet is igazolja. A hotelban bármelyik vendéghez odaléphetünk, s kedélyesen diskurálva ismerkedhetünk a szereplőkkel, néha a sorozat nézői már amúgy is biztosan régi ismerősöket látnak egyenlőre arcban.

A cselekmény – amit már szó volt róla – a klasszikus kalandjátékok mintájára alakul mindaddig addig van egy helyzet, amelyre megoldást kell találni, mire elkezdünk kutakodni a terepen, s a feltehető dolgokból kiköszködünk valamit. Egy-egy helyszínen több ilyen szituáció is adódhat, a bombardásonál például az első akadályt a zárt ajtó jelenti, amit viszont Largoval könnyedén megkerülhetünk, hiszen ő elég tokos ahhoz, hogy kimmászson a balkonnál a párkányra, s átengedjünk az ajtónak a folyosót. A folyosón aztán adódik a következő feladat: megtalálni, honnan szűrődik ki gyanús tetegesek...

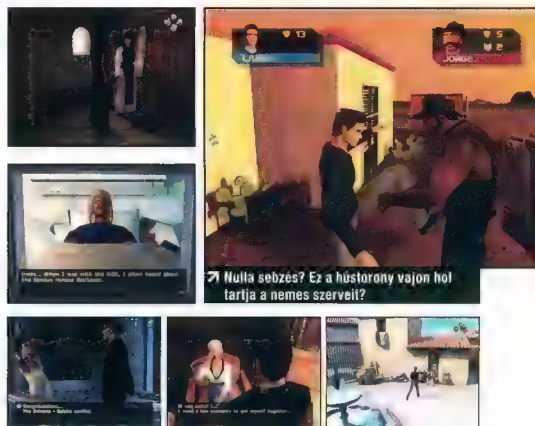
✓ Szép nyelv az orosz (líván? eszi?), tolog tologatásan lóvra...



A képernyő jobb felső sarkában ikonos formában van kijelvezve, hogy az irányító melyik gombja egy mit jelent – tudniuk dinamikusan változik a kontroll. A játék legelején egyebékként az összes lehetőségre szöveges üzenetekkel hívják fel a figyelmünket (vagyis addig nem is mehetünk tovább, míg mindent meg nem magyaráztak), de azért érdekes-ségeken vázolódnak, hogyan is néz ki az irányítás. Szóval amikor valami fontos dologgal kerülünk szembe, a kérdéses tárgy elkezd villogni, s ezzel egy időben az X gomb ikonja vagy kérsz vált át, ami felvételét jelenti, vagy fogaskerékre, amivel pedig működtethetjük a dolgot. Utóbbihoz gyakran valami más tárgy is szükséges: logikus, hogy egy zárt ajtóhoz például kulcsot kell keresni.

A Négyszlet lenyomva kerülünk az összegyűjtött eszközeink listájához, ahol az épp kiválasztott cuccal három dolgot tehetünk: kézbe vehetjük, kombinálhatjuk egy másik (már kezünkben lévő) tárggyal, vagy megvizsgálhatjuk. A vizsgálgatás nem elhanyagolható, mert bár legelőször csak szöveges információkat kapunk, néha szétszedhetünk bizonyos dolgokat. Visszatérve például a párkányos mutatóványa: így vehetünk ki egy bontóló egy plasztikártyát, ami később hasznos eszköz, ha be akarunk valahova törni. Amikor Largoval odaaraszolunk a folyosó ablakához, csak elő kell venni ezt a sajtógázolányt, s azzal patinálhatjuk fel kívülről a zárat.

Szerencsére a teendők mindig egyértelműek, ugyanis amikor valami fontos esemény történik vagy Largo új információkat birtokba jutott, a képernyő tetején azonnal villog



AZ ADOK-KAPOK

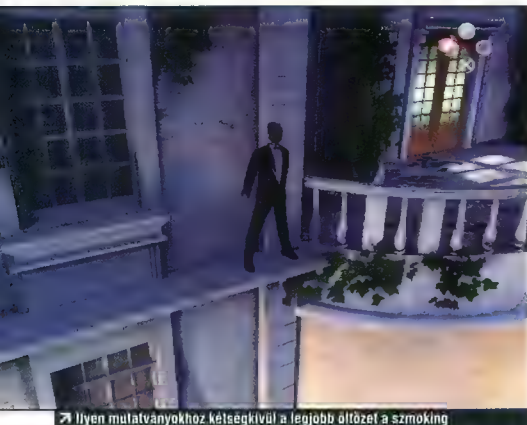
Ha Largo nyílt kérdéselmbe keveredik, az a játékban úgy zajlik le, mint az RPG játékokban szokás – vagyis fordulónként. Először jön az „adok”, aztán pedig a „kapok”. Akárcsak egy Final Fantasy játékban, a sérülések számokban vannak megadva, melyek nagyságát egyrészt a megfigyelt figura formája és védőbőréje, másrészt a véltáknó morálitása (ami véltáknószőrű) alapján kerül kiszámításra. A gyengébbek, illetve azokkal érdemes kezdeni, akiknél komolyabb fegyver van. Minthogy a játék „való világunkban” játszódik, nincsenek varázslatok, viszont amennyiben Largoak társa is van a küzdelemben, úgy léteznek érdekes technikák. Hésünk legjobb barátja, Simon le tudja fogni az ellentéteket, aki így teljesen védtelenné válik emberünk rugáival vagy ölőszelével szemben, a harcmedvezetekben járta fény, Joy, pedig olyan karantémozdulatokat alkalmaz, amikről az álközvet egy fordulót ennyire csak szédeleg, s így szinten kiszámíthatatlanná válik. Largo még hajlani is jól tud, helyenként pedig a tereptárgyakat is felhasználhatjuk fegyverként: elég vicces, amikor mondjuk egy porlóval lóhatjuk le a rendtámadó bontat, mire a rosszslúk egy teljes fordulón csak a szemüket dörzsölik.

MINI-JÁTEKOK



✓ Ezt nevezik patthelyzetnek. Tarantino Kutyaasztorójában igen sajátos happy end lett egy hasonlóból...





Ilyen mulatványokhoz kétségkívül a legjobb előzetes a szmoking

hósnak kézi-számítógépe (illetve annak az ikonja), s ha ekkor gyorsan lenyomjuk a Startot, a PDA képernyőjén láthatjuk, milyen következtetést vont le emberünk. Előváshatjuk továbbá Largo feljegyzését is (ha netán elfelejtettük volna, mi az aktuális probléma), s ugyanitt találjuk az állásmentést is (plusz néhány egyéb opciót). Klassz dolog, hogy bárhol lehet menteni, akár még a küzdelmek kezdetekor is – mert néha szívesen kalandelemekből épül fel a történet, azért egy minden lében káni milliomos néha csetepatéba keveredik.

Szóval Largo időnként bűnyúzni is kénytelen, amde tisztazzuk: ilyenkor sem beszélünk akcióról, legfeljebb taktikai összecsapásról. A küzdelmek ugyanis a klasszikus japán szerepjátékok mintájára zajlanak, azaz fordulónként adhatjuk meg, hogy epp ugyan, ússunk, vagy netán valami segédcsőzt használjunk fegyverként. A csatákon kívül a másik legyakoribb intermezzo a hackerkedés. Történi ugyanis, hogy a Group V számítógépes hálózataiban valaki szabados garázdaokból, akinek a kitérő tények derítene, illetve szükség esetén mondjuk nekünk kell betörni az FBI rendszerébe, hogy csupán videó-összeállításra, egy körházi ágyból képes kommunikálni hósnakkal. Így tanácsokat tudunk tudni adni, viszont a munka orszárlására ránk hárul, viszont az volt KGB-s Kerensky valakik úgy helyben hagytak, hogy csupán videó-összeállításra, egy körházi ágyból képes kommunikálni hósnakkal. Így tanácsokat tudunk tudni adni, viszont a munka orszárlására ránk hárul, viszont az volt KGB-s Kerensky valakik úgy helyben hagytak, hogy csupán videó-összeállításra, egy körházi ágyból képes kommunikálni hósnakkal.

hogy nagyobb örömet okoznak bárkinek is, hiszen például a póker teljesen le van egyszerűsítve, s nem lehet benne veszni.)

Nem csak sorozatfűggőknek

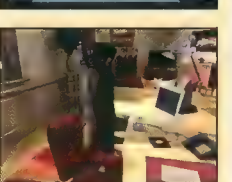
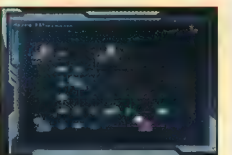
Hogy mivel nyer(het)ik meg magának a virtuális kalandorokat ez a Largo Winch játék, azt a grafika kapcsán nagyjából már kifejtettem. Nem tudom, ki hogy van vele, de én például díjazni tudom, ha egy mulatványból nem csupán a csapós aldogal magában, hanem a helyzetek jóval szélesebb, egy lenge előzetes tancsónó vanálk a porondon, egy részeg asztalon egy el nem nyomott cigarettacsikk füstölög a hamutartóban. Ehhez még annyit fűzök hozzá, hogy a válaszoló helyszíneken és a jól megvalasztott kameraállásokon kívül a zenék is nagyban hozzájárulnak a filmszerű összhathoz. Amikor mondjuk egy kolostorban járunk, akkor orrgonaszó hallatszik a háttérben, ugyanakkor a cég számítógépterembe lépve kissé kaulikus, elektronikus muzsika utal meg a futurk. Szinte minden egyes szobához külön hangulat tartozik. Persze ahogy a moziban is szokás, megcsik az is, hogy zene helyett természetes zajok gondoskodnak az atmoszféra megteremtéséről: a lényeg az, hogy sohasem olyan erőszék, hogy egy némáfilmet – akarom mondani néma játékot – néznék.

Azt egy percig sem állítom, hogy a játék olyan rendezéssel beszélkedhet, mint mondjuk a Metal Gear 2, de a közjátékok is keletgőlt. Számos vicces intermezzónak lehetünk tanúi (főleg amikor bakul szől el valamit, és Largo szállozik), a párbeszédet pedig sem a tartalmuk, sem az előadásmodjuk miatt nem lehet elítélni. A szereplők egymás felé fordulnak, gesztikulálnak, és valamennyire meg a szájuk is mozgogva van. Maximum azt kifogásolhatjuk, hogy a főhős szinkronhangja természetellenes nyugalmat sugároz a legnagyobb vészhelyzet közepette is. No meg a diszkrejt széjeltenet is nevetésgések – merthogy ilyen is akad. Azt meg lehet érte-



A HACKER KEDES

Largo legjobb „elvtárs”. Kerensky egy igen érdekös, játékos felülettel talál ki a számítógépes rendszerek feltöréséhez, melyben egy valódi halo ábrázolja az adott hálózatot, s nekünk azon belül kell lepedünk, akár egy társasjátékban. Csomópontokon keresztül járhatunk el a szerverekig, s csak akkor fejezdik be az onnan előlapható adatok feltöltése, ha vissza is jutunk a saját gepünkhez, mielőtt meg elkápnának minket a rendszert védő antivírusok. Minei jobban védett a rendszer, annál komolyabb a játék. A leglengesebb szabály, hogy az antivírusoknak velünk ellenlétben életfartanuk van, s bizonyos lépés megletele után ellélnék – igaz, egyszerre akár két antivírus is támadhat. Egy-egy csomóponton kis pontok jutnak, mennyi lépés szükséges annak elfoglalásához, ami így időbe telik, viszont a már átszinezett pontoknál ugyanennyi ideig leblokkolnak a minket időző antivírusok. Magyarán taktikusnak kell megfontolni a lépéseket, s elő kell készíteni a terepet. A látszat ellenére nem túl bonyolult a játék, mert két dologgal előbbre járunk az antivírusoknál: 1.) kihagyhatunk egy-egy lépést, s így megvárhatjuk, hogy az ellenfél mit reagál adott mozdulatunkra; 2.) megérőszeljük az egyes csomópontok ellenállását, s így fázeshaték az előzőknél. Akadnak speciális csomópontok, melyekkel a szomszédos pontokat is elfoglalhatjuk, viszont sajátos speciális antivírusok is, melyek nem csak áthaladnak a pontokon, hanem vissza is foglaltak azokat...



ni, hogy egy TV-sorozat minden epizódjában csinos csajszik kellene a főhős ágyába, de a nem éppen szexis polgostest egyasmhoz dorgólóése kissé helytlen veszi ki magát. (Hár csak két ilyen kellene meg összesen.) Az s dicséretes, hogy programhibából sincs sok – de azért akad. Bár inkább dramaturgiai figyelmeltelenségnek lehet ezeket nevezni, gondolkodni ott van helyzetekre, mint amikor olyan dolgokról kérdezősködhetünk, amit még elméletileg nem tudhatunk, hogy amikor például egy gyufaszakalyta megtalálásával voltak össze egy közjátékot, viszont ha már előbb felvesszük a sakutályt, úgy azt ketszer találja meg Largo.

Bár a cikk végén itt most ezek a hibák negatívan csenagnek, mindent összevete azonban elégedettek lehetnek a kalandjátékosok! Largo Winch szerepében egy szövevényes összeesküvésről ráthattuk le a fátályt, s tehettük mindent olyan klasszikus trükkökkel, amiket esetenként még MacGyver is megígyelne. (No lám, lebüktam...) A sorozat rajongóinak és utóainak egyaránt élvezetes lehet ez a kaland, épp csak azok kerüljék el, akik szerint egy játék nem játék puskaropogás nélkül

V.Z.
vzoli@ipma.hu

MELLETTÉ

- Tetszetős és egzotikus helyszínek
- Akció nélküli, de különleges feladatok
- Jópofa karakterek

ELLENÉ

- A játék vége felé túl sok a logikai játék
- Egy végjátás után a játék megy fel a polcra porosodni

PEREPUTTY

- Shadow of Memories
- Konami
- Escape from Monkey Island
- LucasArts
- Largo Winch

1 játékos

ÖSSZETEVŐK

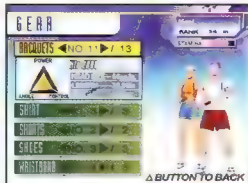
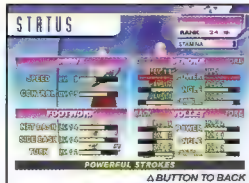
GRAFIKA	85
HANG	86
SZAVATOSSÁG	65

PAL

WWW.UBISOFT.COM

ÍTÉLET

80



➔ Kezd a nemzeti pulcsiban egy kicsit hónáljszagot lenni...

Vége! Itt van! Megkaptam! Félreértés ne essék: a felhőtlen boldogságtól túlfűtött ordításomat kivételesen nem a füzetesem, vagy a dög melegben már vagy félórja kirendelt és jelentős kesesell megkapott söröm csalták elő belőlem, hanem a szerintem eddig megjelenti legjobb teniszprogram nemrég érkezett PS2-es verziója. Nagyon vártam már rá, lévén a Namco Smash Court Proja és az Infogrames Slam Tennis ha nem is voltak rossz próbalkozások, de – megint csak: szerény véleményem szerint – nem érték el a Hitmaker remek Dreamcast(!)-játékoknak színvonalát. Mivel a játék most bemutatkozott a Sony konzoljain is, szerencsére nem kell bibelődnöm azzal, hogy új nevet jegyezzen meg, ha valaki kedvenc PS2-teniszjátékomban érdeklik.

Tízzenhat versenyző szerepel a játékban, ugyanannyi hölgy, mint ahány férfi. Soroljuk is fel őket, mert egyrészt van némi változás, másrészt nem olyan hosszú a lista, hogy ne térhetnénk ki rá bővebben is – udvariassági szempontok alapján először a hölgyemé nyek: Serena és Venus Williams, Lindsay Davenport, Mary Pierce, Arantxa Sanchez-Vicario, Monica Seles, Alexandra Stevenson és a japánok buszkesége, Ai Sugiyama (ő a DC-verzióban szereplő Jelena Dokicot helyettesíti). A férfiak mezonyét Magnus Norman, Jevgenyij Kafelnikov, Patrick Rafter, Carlos Moya, Tim Henman, Cedric Pioline, Tommy Haas és Thomas Enqvist képviseli. Noha a jelenlegi világranglistán mindannyian kivétel nélkül elsőket helyet foglalnak el (a jelenlét pl. a Williams-lányok az 1. és a 2. helyen), azért van egy pár nagy nevű mindkét nemben, aki kimarad: Egyeseknek (vagy sokaknak) hírdőzhatat Jennifer Capriati vagy Anna

■ Témája ellenére nincsenek fonákságai

SEGA SPORTS TENNIS

TÍPUS

KIDÓ

FEJLEZTŐ

MEGJELENÉS 2002.07.31. NTSC

Kournikova (bár ő a jelenlegi teljesítményét elnézve jobban jár, ha inkább a Ricky Martin-al való ripacszkodásának szentel nagyobb figyelmet), de a srákok között nincs ott Pete Sampras, Andre Agassi és Lleyton Hewitt sem. A hiányzás oka többnyire az, hogy önkéntes szerződéseikkel rendelkeznek.

A játékban alapvetően háromféle megmerítésben vehetünk részt. Az első a már hagyományoknak szentelt Exhibition, melyben egy mérkőzést fogunk játszani, meghozza úgy, hogy annak minden egyes paraméterét kedvünkre beállíthatjuk. Mind a tizenhat versenyző választható (a játékban

nem szerepelnek rejtett karakterek), ehhez járul(hat)nak hozzá a karrier modban kelt játékosaink, és akár egyesben, akár párosban (netán vegyespárosban) is játszhatunk, egyedül, vagy akár négyen (multitap segítségével) – ha nincs meg a kellő számú emberi játékos, akkor a fennmaradók természetesen gépi ellenfelekkel helyettesíthetők. A programban összesen 28 helyszínt találhatók, az arénák azonban nemcsak talajtípusbeli eltérést mutatnak, hanem méretük is változó: a Wimbledonja vagy a párizsi nézőter hatalmas, ezzel szemben a marokkói vagy a kanadai jóval szerényebb méretű. A pályák változatos-

sága és száma minden tekintetben felülmúlja a konkurens programokét, ezért itt azonnal el is szórunk meg egy jóponton!

A második lehetőség a Tournament – itt értelemszerűen egy versenysorozatot kell végigjatszanunk (itt is van egyéni és páros). Ugy vettem észre, hogy érdekes módon a teniszprogramok egy dologban majdnem mindig megegyeznek: az első két-három forduló simán, csúslóbol hozzuk, ezután viszont olyan minőségű ugrás következik be a gépi ellenfelek játékában, hogy szabályszerűen vert kell izzadnunk ahhoz, hogy megnyerjünk egy-egy breaket. Elég egy apró hiba, egy

■ Kicsi pánic újra száguld



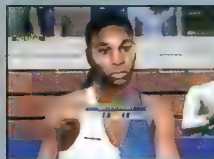


Natasa Luvnyának még a Williamsek sem állhatnak ellen



FEJLŐDTÜNK?

Maga a mérkőzés szinte teljesen ugyanugy fest, de a karakterek azért észrevehetően kidolgozottabbak lettek a Sega Sports Tennis 2K2 óta. Ugyan nem hajszálra ugyanaz a két kép (kicsit macerás lett volna két, teljesen megegyező kilopni), de így vélem ezeken is megfigyelhető, hogy a PS2-verzió játékosmodelljének vonásai élesebbek és szemléltatást részletesebb is.



Dreamcast



PlayStation 2

pillanatnyi dekoncentrátság és a gép könnyor-telenül büntet. Az érem másik oldala, hogy sokszor azt hisszük, tökéletes ütest hajlítottunk végre, de szinte nincs olyan labda, amit a gép ne tudna visszaadni. Hosszú-hosszú játékdő és rengeteg gyakorlás szükségeltetik ahhoz, hogy akár normál nehézségi szinten megüssük a gépet a fináléban.

A Word Tour mód tulajdonképpen egy egyjátékos karrier mód – de minden kétséget kizáróan ez adja a játék sava-borsát (legalábbis egyedül játszva). Legelőször is kitalálnunk kell egy férfit és egy női versenyzőt (a nekünk szimpatikus arc, haj, magasság, súly, ruházata és erőssége kiválasztásával), ezt követően kijelöljük a térképen az otthonunkat (egyebként az égvilágon semmi jelentősége, hogy a földgolyó mely pontjára helyezzük el). Mindketten versenyzünk a világranglista 300. helyéről indul – a cél természetesen nem is lehet más, minthogy felkapaszodjunk az első helyre. Mivel emberkéink 17 különböző és fejleszthető tulajdonsággal rendelkeznek, fel foghatunk úgy

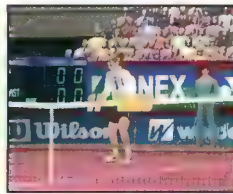
is a dolgot, mint egy tenisszel keresztezett – és körökre osztott – szerepjátékot. Egy kör egy hónapnak felel meg, ezalatt vagy az egyik, vagy a másik karakterünkkel „léphetünk” egyet, azaz hajlathatunk végre valamit a cselekvést. Amelyek pedig a következők lehetnek: Majd minden héten rendeznek egy tornát, amelyen megszabják, hogy ki indulhat egyáltalán (ez a világranglistán való helyezések függvénye), hány forduló, egy mérkőzésen hány nyertes break kell a győzelemhez, és mennyi a végső győzelemért kapott pénz (az indulásért hálá istennek egy kanyit sem kell kiperkálnunk). A pénzdíj elosztása egy roppant mód bonyolult matematikai művelet, a győzelemért kapott végső összegét el kell osztanunk a fordulók számával – tehát, ha egy háromfős, 75.000 dolláros díjazású tornán az első fordulóban nyerünk, 25 lepedő uti a markunk, a második körön jutjukva pedig már 50 guriga a nyeremény. Egyes versenyek (főleg nehezebb tornák) után egy speciális út is lehet a jutalmunk. A játékból egyébként

a szokásos jogi hercehurcák miatt sem ATP-torna, sem Grand Slam-viadalok nem szerepelnek.

Joggal merül fel a kérdés, hogy mire szolgál a pénz, ha nincs nevezési díj. Az első (és kisebb jelentőségű) funkciója az, hogy amennyiben gyors tornán indulunk, egy partnert kell keresnünk magunknak a névs versenyzők közül, ék viszont nem adják olcsón a bórúkat, egy kéthetnapos megá-lapodás 10.000 dollárunkba fog kerülni. A másik – nagyobb horderő – dolog, hogy az összesített pénzen különböző felsze-reléseket, azon belül is legfontosabbként teniszutókat vásárolhatunk magunknak. Egy jó utó iszonyatosan nagy jelentőséggel bír, arról már nem is beszélve, hogy ha mondjuk alaptól bviayérdesd uti a játékosunk, de pontatlan, akkor olyan utót kell a kezébe adnunk, amely az ütés precizitására helyezi a hangsúlyt, ezzel is mintegy – részben – ki-pótolván a tudásból hiányosságot. Egyéb felszereléseknek csak különféle ruházati elemek szerepelnek (még hozzá jó drágán

– vajon mit tudhat egy 6.000 dolláros cipő, helyette is fut?)), melyek pusztán látvány-elemként szolgálnak. Mindenesetre én a női versenyzőmet (gyekeztem mind szűkebb ruhádrabakkal ékesíteni) (sajnos tanga nem hozzáférhető, pedig extra ruciként jöhetett volna valami latex csizma mellé), illetve azt is nehezményeztem, hogy virtuális énem a New York Openen egy kínai pályában feszített, ezért áttértem egy kis – hónaliban nemzetiszin – költött pulcsira... Borsos áron vásárolhatunk új pályákat is, ami ugyan nem lesz teljesen egészen a miénk, de megvét-ül után már ott is rendeznek versenyeket. Cuccukat (vagy partnert) a boltokban vehetünk. Alaptól csak egy van nyitva, de a játékból való előrehaladásunkkal újabb és újabb helysínk nyílnak meg, ahol még jobb ütőket és még dögösebb cuccokat, pályákat vehetünk (naná, hogy több pénz-ért!). Egy versenyen akkor is elindulhatunk, ha már egyszer megnyertük (hisz koszorú jelzi), és így a könnyebb sorozatok újra és újra teljesítésével összekapargathatjuk egy

Várjátok! Az alsó térlében még meglepetenek!

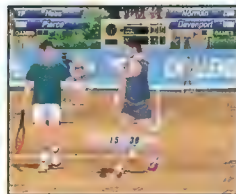




➤ A teniszbuligának múltbéli randalírozásai miatt ezt a meccset zárt kapuk mögött játszották...



➤ Így fest, Sanchez-Vicario síhedre korábban balettből kereste a kényerét...



NEM KISPÁLYÁS EDZŐPÁLYÁK



A játékból meglehetősen érdekes, a valóságtól kissé elrugaszkodott gyakorlópályákkal telítkezhetünk a World Tour módban. Négy technikánkat fejleszthetjük: a szerváist, az ütéseinket, a röplét és a lábmozgásunkat. Minden egyes technikához két edzőhelyszin tartozik, amelyek nemcsak abban térnek el egymástól, hogy mi is a tényleges feladatunk, hanem abban is, hogy az adott technikához tartozó, különböző tulajdonságaink milyen mértékben fejlődnek tovább. Minden alkalommal fejlődünk (sikertelenség esetén is), a hangulati a mértek szócán van – ez pályánként is változó, de a legfontosabb az, hogy ha megoldottuk az adott feladatot, SOKKAL nagyobb mértékben nőnek a statjaink. Amennyiben egy bizonyos tudást fokoztatunk, megkaphatjuk a pályák is „szintet ugranak” (mindkét, az adott technikához tartozó egyszerre), azaz a teljesítendő feladatok még nehezebbek lesznek. Melegen ajánljuk, hogy addig ne is nagyon nevezünk be egy tornára, amíg második szintre nem tornáztuk fel mindegyik pályát (esetleg párosban lehet próbálkozni).



nagyobb összeget. A géppel párban akkor is nyugodtan indulhatunk, ha nem érezzük magunkat elég erősnek, mert a gép igen jól játszik, az első időkben az esetek nagy részében ő szerzi a pontok 70%-át. Nálam férfi partnerként Kalenikov, nőként pedig Mary Pierce jött be, de mindenki kultiválhatja akár a személyes kedvencét is.

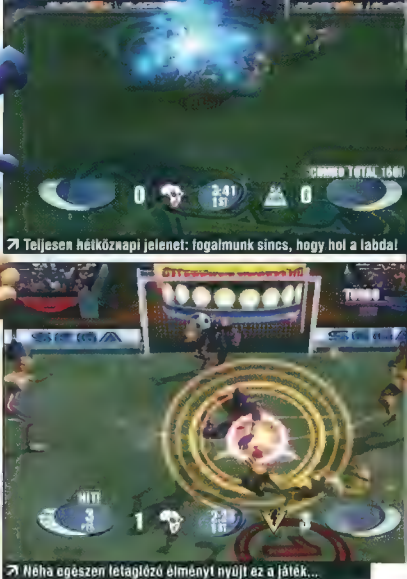
A játék irányítása minden felesleges sallang nélkül: tökéletes. Háromféle üléstájtunk van: az ardoú ütős, a nyess és az emelés, az analog kar (vagy a d-pad) pedig az irányítást szolgálja. Két perc alatt bele lehet jönni, senkinek sem okozhat gondot. Az már egy más tészta, hogy mesteri szinten elsajátítani már igencsak időigényes feladat – mint említettünk, nehezebb fokozaton a gép sokkal jól játszik. Itt már szükség van arra, hogy ismerjük az ellenfeleink gyengéit, és persze a saját játékosunk erősségeit egyaránt.

A grafika, noha első pillantásra nem változott túl sokat a Dreamcast-verzió óta, szintén nagyon szép. Ne rémisszen meg senkit az elző mondat, és ne hagyja azt senki, hogy újranyomd meg PS2-szintű grafikát kap – a játék grafikai tényleg alaposan fölér a 2D-vel. A játékosok arcát borító textúra igazán élethű, szinte hajszálra megegyezik a valódi teniszező fizimiskájával. Egy-két apró bibi van csak (szerintem például nagy kedvencem, Mary Pierce az életben szebb, itt kicsit durvák a vonásai), amelyek eltörpülnek a kiváló megoldások mellett. A mozgások többsége az animáció, mintha a TV-t néznénk. Az átvezető jelenetek ugyiszintén fantasztikusak és ennek teljességéig változatosság is! A

pályák is viszik a primet, mind hangulatukban, mind kinézetükben nagymértékű változatosságot mutatnak és kellené pofások is, több olyan helyszin is van, ahol még azt is meghaladhatjuk, hogy milyen napszakban kívánunk játszani. A labda érezhetően másként viselkedik az egyes találatpusokon, mindig úgy, oda és akkora pattan, ahogyan az elvárható. Programozási technikai problémát (érted: a képfirásítási ráta nagymértékű leesése) soha nem tapasztaltam, még négy játékos esetén sem. A hangokra sem lehet egyetlen rossz szavunk, a kisebb pályákon szörnyös taps, a nagy versenyeken hangos tombolás fogad minket. A zene nagy jelentőséget nem játszik, ennek ellenére (vagy épp ezért?) kellemesen simul a háttérbe. Maga a játék – hú maradv a sorozat hagyományaihoz – inkább arcade-jelleű, mintsem szimuláció, mégis kifejezetten realisztikus egyenmely vonatkozásban. A játék szavatossága jóval több, mint egy átlagos sportjáték, és például már igen sok órárt öltem bele a World Tour-módban, és még egyáltalán nem untam meg. A teniszjátékoknak pedig az egyik alapvető ismérve, hogy többszöri esetén roppantmód élvezetesek – ezt már a Pong! (avagy TV-foci), ha úgy jobban tetszik) óta közismert. Aki kicsit is érdekelt a tenisz, és szereti a sportjátékokat, mindenfelekeppen szerezz be a Sega Sports Tennist – letesszem a nagysékut, hogy nem okoz majd csalódást. Pillanatnyilag (és az a véleményem, hogy ez az állapot még sokáig így is marad) kétségtelű, ez a legjobb teniszprogram PS2-re.

Kazi
kazi@jpm.hu

MELLETE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
<ul style="list-style-type: none"> ■ Aprólékos animációk ■ Változatos pályák ■ Hosszú játékidő 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Sega Sports Tennis Sega ■ Smash Court Tennis Namco ■ Slam Tennis Infogrames 	<p>GRAFIKA 85</p> <p>HANG 83</p> <p>SZAVATOSSÁG 86</p>	<p>88</p>
<p>ELLENE</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Ordítóan sokat nem fejlődött a DC-verzió óta ■ A gép keményre fokozaton szinte verhetetlen ■ Kevés a valódi versenyző 	<p>4 játékos (Multitap)</p>	<p>NTSC WWW.SEGASPORTS.COM</p>	



7 Teljesen hétköznapi jelenet: fogalmunk sincs, hogy hol a labda!

7 Néhá egészen látéglózó élményt nyújt az a játék...

■ Egyszerű – és nagyszerű!

SEGA SOCCER SLAM

TÍPUS **KIADÓ** FEJLESZTŐ **MEGJELENÉS** NTSC 2002.11.10. PAL

A Sega Soccer Slam személyében egy igazi nyencséget köszönhetünk, egy kispályas fogcsoportot. A játék azonban nemcsak ebből a szempontból számít érdekességnek. Tulajdonképpen azon kívül, hogy célunk a labda kapuba juttatása, kispályán és 3+1-es felállításban játszunk, az egyáltalán semmilyen nem hasonlítható egy valódi focimeccshez... A játék GameCube-verziója március 20-án jelent meg az USA-ban, a most tesztelt Xbox-verzió ehhez képest egy pár újdonsággal is szolgál, melyekre alkatmá-sínt ki is fogunk térni. Az alapkonceptió már az első lejátszott mérkőzés után nyilvánvaló lesz: szintúgy játéktérmi illethez bohócok-dok, látványos és villámgyors játékmennel, egyszerű szabályokkal és kezeléssel – minde-renteg humorral megspékelve.

A szabályokat gyakorlatilag egyetlen egy szóval össze lehet foglalni: nincsenek. A meccsekkel kulcsokhoz, fiktív arénákban rendezik, amelyekben focis csapatunkat irányítja (egész pontosan csak a három mezejonyatko-szt kontrollálhatjuk, a kaput a gép kezeli) kell megvernünk az ellenfelet. Úbástól nyugodt lélekkel értemezhetjük az a gyakorlati jelentése szerint is – ugyanis büntetlenül gyeplathatjuk és felgathatjuk az ellenfél játékosait, sőt me-sajátos tevékenység nélkül nagy valószínűsége-gel eleve vereségre is vagyunk kaphozható. Nem kell félnünk a sárga, avagy piros lapoktól sem – lévén nincs, aki előhúzza őket, a mérkőzése-

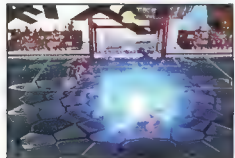
uynais játékevezető hányában zárlanak. Tehat a szabadmozgás nem szaktíjak meg a játék folytonosságát, sőt a labda sehol sem hagyja el a játéktérrel, így kizárólag a gól után örömtan-ko, illetve a szünetbeli feltelecsere alkalmával nincs játékbán.

Alapáraton hat gárda közül választhatunk, de a későbbiekben – az akciólelekek jó szokásához híven – meg három másik rejtett is előhozható (a GC-verzióban nem voltak megnyerhető csapatok). Haromfős csapatunkat igen súlyos arcok közül választhatjuk ki, a teljesesre igénye-nekül egy kis izlést: a Subzero csapatot például egy német raver-lányka, egy angol punk és egy orosz katonaiszt alkotja (hogy a három ilyen, egymást a ragongság szerelű nemzetet hogy hoztak össze egy kalap alá, az maradjon a fejlesztők titka!) – de van itt az afrikai samantól kezdve, az operáranakal zengő ódon keresztul a mexikói pankróztól mindentelme náco, meghoz-zá a totális globalizáció nyegében össze-vissza-keverve. Számunkra a lényeges az, hogy minden csapatban van egy apró teremű és villámgyors emberke, egy jól fejlett egység, és legin-ka egy fajsúlyosabb kődobóra hasonló alak – utóbbi a méretlen kívül bivalyáros toveselőri lesz környéken azonosítható. Mint említtetem, a hálóór irányításával minden esetben az AI a felelős – és e tekintetben tisztességes is a pro-gram, a kapuknak minden csapatnál ugyanolyan (mondhatnánk affligos) tulajdonságokkal bírnak. Amúgy minden brigád öt, csapatlanékat ellérő

alaptulajdonsággal rendelkezik, ugyimnt: sebes-ség, uiderő, a passzok pontossága, a lövőerő és a labdaszerzés, ezek – nagy meglepetésen-re – a szokásosnál eltérően nem csak egy rajzolt skálán mutatnak eltérést: hanem a mérkőzése-k folyamán a csapatok az erősségeiket kihasznal-va felszermehő stílusban is kúzdnek. Öt játékmódban vighatunk neki a Soccer Slamnek, az első az Arcade, ezen belül egy gyors-, és egy kényünk-re-kedvünk-re beállítható kondíciókkal bíró meccs, valamint két – nem túl jól sikerült – minjáték szerepel. A Quest modban egy teljes bajnokságot játszunk végig, amelyben az alapszakasz tíz mérkőzéstje vivja) pedig egy elodontól és természetesen a döntőből áll. Félúton, az ötödik meccs után (hogy miért pont akkor, az rejtély) játszunk egy all-star derbit is, továbbá a bajnokság első feleiben gyakorol-hatjuk a különleges kapurólveséseket is. A nyert meccsokert és a győzelmesek atri gólóverti pénzt kapunk, amit a Soccer Shogban költhetünk el. Minden egyes csapatagnak három különleges felszerelést vásárolhatunk (ezek az egyes státaikat avítják), ezeken kívül különfe-le „artwork”-okét (ami sok mindent takarhat a piciny, semmi sem der eptől kezdve az egés-zen különleges látványeffektusokat előzőző kodokig). Amennyiben a döntőt is megnyerjük, az irányított csapat saját stadionja is választható lesz az Arcade-módból (az alap harmmal meggyt összesen kilenc pálya van). Challenge-modban

(ami nem szerepelt a GC-verzióban) mi magunk állíthatjuk össze a csapatunkat, ahol a már meg-levő játékosokból választva bármilyen összetétel-lehetőség. Ezután négy, egymást követő mér-közést kell megnyernünk, és jutalmaképpen az eddig rejtett karaktereket hozhatjuk elő. Ezekből összesen kilenc van, azaz három csapra való, maga az együttes azonban külön csak akkor lesz választható, ha már mindhárom tagját megsze-ruztuk. Itt pusztán annyit megköltés, hogy egy karaktert mindössze kétszer használhatunk fel. A Tourney-mód labdaközpénen egyszerűen bajnok-ság, aminek megnyerésével abszolút semmifele rejtett módot nem hozható elő. Utóljára hagyiam de mindenképpen érdemes a Practice-móddal kezdeni a játékot: a gép gyakorlatládatokon keresztul tizenhat technikát tanít meg nekünk, és az ezt kivevettük, nyugodtan (fél)prolnak valhatjuk magunkat a játékbán.

Az irányítás pofonegyszerű, és nagyon kézre is áll: a győzelmes teljesítmény és két három lejátsz-t mérkőzés után (ez maximum egy jó félóránka kerulhet) már mindenkinet kötelelesen menni fog. A játékmennel, ha enyhén szüstenkus is, nagyjából a következőképpen fest: ha nálad van a labda, kapura lörsz vagy urasen állo emberhez passzolsz, esetleg ha olyan helyzetben vagy kapura lösz. Ha nincs nálad, ütsz és becsúszol, amíg csak meg nem szerzed a labdát. A ka-pusoknak van egy ún. páncélzata, amit minden egyes kivédett lövés az erőetől függően rombol, így ha a kapus már sokszor védett és elvesztette





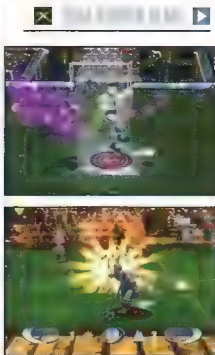
➤ Úgy látszik, a többiek rájöttek, hogy azt a két alakot ott bent jobb bekén hagyni...



➤ A lányka ezt a lassítót jól előkészítette a pipával!



➤ A british punk felemelkedése a Soccer Slam idejére tehető



TESZT

MINI-JÁTEKOK

HOT POTATO A célunk, hogy minél több pontot szerezzünk – meglehetősen úgy, hogy megszeressük a többiekhez passzolgatjuk a labdát – amely tulajdonképpen egy időzített bomba. Felobbanszor pontlevonás jár azért, ha a hatósugarában tartózkodunk. A végkéjfelet előtt tehát érdemes tőle megszabadulni...



BRAWL Tulajdonképpen egy népszerűen ismert pankráció, mindenki-mindenki ellen. Célunk, hogy a másik hármat fazon kussuk. Annál nagyobbab utunk, minél tovább tartjuk lenyomva az ütő gombot, a ring közepén néha felvethető power-upok jelennek meg, ezek használatával megkönnyítjük a dolgunkat.



LÖVÉSBŐL LESZ A GÓL!

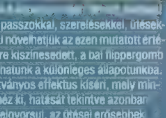
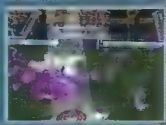
Három különleges kapura rugós előcsatolásra van lehetőségünk. Az elsőnél figyelünk kell a pályán időnként megjelenő, a salátá csapatunk logóját formázó reflektort (avagy digt) figyelni – ha ennek sugárába érve nyitjuk meg a lövés gombot, az az előcsatoló, a játékos pedig legfontosabban megfigyeltető mutatványai felemelkedik a levegőbe, ekközben nekünk a kapuban megjelenő célkeresztjei kell megvárakozniuk a lövés irányára.



az állapot addig tart, amíg a lövés nyitva tartjuk a gombot, vagy – természetesen – amíg el nem megy a salátá mutatott téka.

Amennyiben túrlétezők vagyunk, és megvárjuk, amíg előjűk a maximális értéket, úgy alóló a harmadik variáció melyre egy kis hanglejtés és egy világító leírat is figyelmeztet: ez az ún. Killer Kick. Ekkor a tőrbe és a passz belyenlő együttes lenyomásakor megjelenik egy zöld karikaként az-razólt mázó, melynek közepébe állva, majd a rugós gomb lenyomásával hajtható végre a kapura lövés, úgyiszent az időbő emilitett célkereszt segítségével. Elvezése után a mutató a nullára esik vissza.

Két dolog mind a három rugós technikára vonatkozik: az első, hogy egyik sem ígér 100%-báti gólt (mindvégig várhatnánk a kapus); a második, hogy egyik elvezése közben sem vagyunk védettek – ha az ellenfél még időben odár, ki tud minket bilyenteni az egyensúlyunkból, illetve hála vagyunk úgymond megvárva, ettől még nyugodt lélekkel le tudunk ülni.



páncélzatnak nagy részt, jóval lassabban és faradtabban mozog, szóval könnyebb nekünk löni. Az igazsághoz azonban az is hozzátartozik, hogy ezt csak ritkán lehet kihasználni: unikumnak számít az olyan is másodperc a meccsben, amely alatt nem esik gól. Az akció villámgyors nemegyszer előfordul, hogy 10 másodperc alatt három gólt is lehetett lőni, emnyvel pedig mérkőzéseket lehet megfordítani – ebből következően nincs elvesztett meccs!

A grafika tulajdonképpen nem szórja meg az Xboxot, ennek ellenére kifejezetten látványos. A stadionok falasak és kelőképpen változatosak is, és ez különösepp igaz a későbbiekben megnyitásra kerülő arénákra. A közönség nem csupán egy elmosott textúra, hanem háromdimenziós modellekből áll (még a pályaszám nem is ezekre mérhető) – az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy a pályák merele miatt persze nincs is annyi néző, mint egy valódi focimeccsen. Jóágyas effektsok is helyet kapnak (eső, hó, köd), bár csak dnynek számítanak, ugyanis nem befolyásolják a mérkőzés menetét. Az összes figura cartoon-stílusban lett megalkotva, szinte mindegyik hatalmas arca és nincs két egyforma közöttük – ami bizony tehatatalt a javából! Köve hiszem, hogy ennyi ókor között valaki ne találja magának kedvenc csapatát vagy játékosát. A bónuszként megvehető power-upok látványelemként is szolgálnak – minden egyes megszerzett cucc ott fityeg a karakalern. legyen az öv, fülbevaló, vagy akár egy kard. Az animációk nagyszerűek a mérkőzés közben, az átvételt jelemtelként (bevonulás, górborom) és a visszatérásoknak egyaránt, ehhez talán annyi technikai adalék elég, hogy a játék több mint 1000 motilon-

capture eljárással készült animációkat használ. A különleges effektek semmre egerővel technikai udonsággal nem szolgálnak, tulajdonképpen egyszerűen is nevezhetők – ennek ellenére kifejezetten mutatósak. A zene, a kommentár és a hanghatások mindegyike rátesznek egy lapattal a szinkronhangok és a beszédstílus tökéletesen illeszkedik minden egyes karakterhez, ennek tetőiben gólnál mindegyik külön testreszabott dialektus is kapott. Negatívumként annyit lehetne felhozni, hogy a pályák csak kulaklaka kultúrbúrók egymástól – szintem ebbe a játéktípusba nyugodtan belelehetett volna valamilyen extra is (teszem azt, lassított, gödörök, akadályok és így tovább). Az amigó pótlás visszajátszásokat elmentésére sincs meg a lehetőségek, holott az Xbox wchesterre bőven biztosítana ehhez a helyet.

Attól hogy dnyös néz ki, viszont meg nyugodtan lehet unalmas egy játék. Esetünkben azonban szerencsére nem az: arm a hatán vissz a programot, az ketségvelő a játékménny. Még annak is érdemes károlniba, aki soha nem ragyogott a fociót – a Sega Soccer Slam különösen multiplayerben ideális a szabadidő eltöltésére (természetesen négyen is játszhatnak vele, akár egymás ellen, akár kooperatív módban). Az egyjátékos módok sanos egy pár nap alatt végigvihetők, de haverokkal játszva szinte megmunkhatatlan iskolapéldá azoknak a programoknak, amelyekben nincs semmi kirívó ötlet vagy technikai bravúr – mégis mindenképp ráeszt lehetne van, és megfelelő mennyiségű okorságot költve ez bőven elég ahhoz, hogy naggya legyen egy cím.

Kozi

kozi@ipma.hu

MELLETE

- Rendkívül pörgős játékmenet
- Elképesztően eltálatl figurák
- A stílusához nagyszerűen illő hanghatások

ELLENÉ

- Szinte semmi köze a focihoz
- Néha azt sem tudjuk, mi történik a pályán
- Nem lehet elmenteni a visszajátszásokat

PEREPUTTY

- Sega Soccer Slam
- NHL Hitz 20-02
- Midway
- Redcard Soccer 20-03
- Midway

4 játékos

NTSC

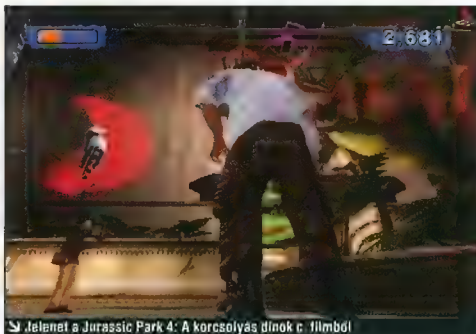
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	84
HANG	87
SAZAVATOSSÁG	80

WWW.SEGA.COM

ÍTÉLET

83



Jelenet a Jurassic Park 4: A korcsolyás dinók c. filmből

Ha kezeink közé kerül egy új játék, akkor elkerülhetetlen az összehasonlítások a stílus mervadonak számító képszoftóval. Ez minden esetben így van (ha másról nem, hát azért, mert a manapság lucattermelésre berendezkedett játékiparban az eredeti ötletek fajlagos előfordulása jóval kisebb, mint például bolygók fehér hollo-populációja): mindig létezik olyan játék, ami népszerűbb (és jobb), mint a konkurencia, ezért elalonnak számít. Az Aggressive Inline esetében persze az Activision Tony Hawk-sorozata kínálkozik összehasonlítás alpnak. Némi csak azért, mert melik játszanak vele, és nem is azért, mert rengeteg „Az év játéka” díjat nyert – hanem azért, mert minden hasonló program kipróbál-sakor látszik, hogy mennyire jók is szakmájuk-

ban a THPS-sorozatot fejlesztő Neversoft-fiúk. Könnyű kezelhetőség (ami mára standardda vált), az átöglőnálló messze jobb grafika és rendkívül élvezetes, kihívásokkal teli, ám – szinte – sohasem a káromkodásig fajuló feladatok. Edzőg tulajdonképpen semmilyen más program nem tudta „Jegyzőni” Solyom Toni kalandját, és őszintén szólva ezt az Aggressive Inline-től sem vártuk. Az első pillanatokban a játék meglehetősen kiabrandító volt: ugyanaz a „zúzó zenére összevagdott trükkök és esések” típusú intro fogadja a játékos, ugyanolyan opciókkal, mint minden ilyen játékban. Szerencsére ezután már folyamatosan javult a helyzet. Az egész kezdődik egy klassz megpöcött bemutatópályával, ahol a játék alapjait tanultatjuk meg. Minden modzual, akadály egy külön lecke-t jelent, és minden annyiszor próbálunk ki, ahányszor csak akarjuk (ráadásul kapásból át is ugorhatjuk az egészet). Itt mindenkinek ajánlanám figyelmebe a Wallride nevű modzualról szóló

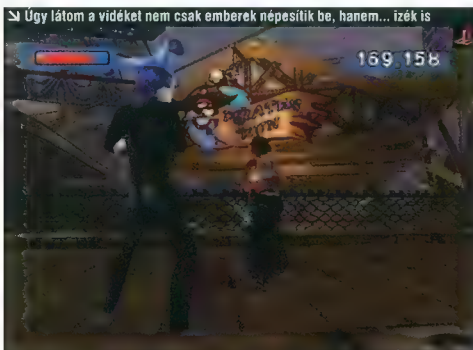
rész, mert ezt valamilyen titokzatos okból kö-folyólag ebben a játékban sokkal bonyolultabb előhozni, mint a többiben. A játék második jelentős pozitívumát a hatalmas pályák jelentik. Karrier-módban hét helyszínt járhatunk be, de ezek a pályák sokkal nagyobbak, mint ami hasonlókorú kollégáknál megszokhattunk. Példának okáért itt van az első pálya, a Movie Lot, ami három részből tevődik össze. Kint kezdünk, egy forgalmas utcán, ahonnan betelhetünk a stúdióba. Már az utcai rész sem sokkal kisebb, mint a Tony Hawk 3 legnagyobb pályája. de a bejutunk a stúdióba, akkor bizony elfogunk csodáskozni, mert a forgatási helyszín (ahol szemiatomást egy horrorfilm készült) körülbelül ugyanekkora. Van itt továbbá egy lítkos terem is, ami ugyan kisebb méretű, de mindent egybevéve, csak az első pálya akkora, mint másból kétfélszer. Szerencsére azért nem vitték túlzásba a dolgot, mert sosem akkora a bejáratba kerül, hogy az már a szórakozás kárára válna, pár perc alatt tisztába lehet jönni vele, hogy a fontosabb dolgok jól vannak.

A pályák többsége ugyan maradéktalanul elnyerte a tetszésemet, habár azért voltak gyengébb érzetűek is. Az Industrial (egy autógyár), a Civic Center (városközpont sok paddal és szoborral, valamint egy vonatállomással) és a Cannery (egy konténerrel zsúfolt rak-tár) nevű pályák nagyon gyengék lettek a többihez képest, olyanok, mintha valaki más tervezte volna őket (ami egyébként nincs is kizárva – viszont őt azonnal rugjuk ki!). Kedvencem mindenesetre a Boardwalk, azaz a vidámpark, ahol van a hullámvasúttól kezdve az óráskeré-kig minden, ráadásul a kíváncsi koriskor min-denből eljuthatunk, ahová csak elatnak. Az utolsó pálya, amely egy múzeumban játszódik, szintén nagyon bejött, hiszen eddig még nem volt túl sok lehetőségem rá, hogy T-Rexeken és hasonló dinókon csúszkáljak.

■ Tony Hawkot helybenhagyták

AGGRESSIVE INLINE

TÍPUS EXTRÉM SPORT KIADÓ AGCLAIN FEJLESZTŐ MEGJELENÉS PAL



SPECIÁLIS MOZDULATOK

A játékban a kör/B gomb különleges mozdulatok előadására szolgál, melyek közül leggyakoribb a mozgó járművek megparádása, amit a program skitchnek hív – nem jár érte bírt sok pont, úgyhogy mellőzhető a dolog. Amennyiben egy ugró trükknél elszámitjuk magunkat, és úgy néz ki, hogy a felcsú helyett a betonra érkezünk, akkor az akció gombot leggyorsabbra egyensúlyozó huzatoljuk meg. Ezzel ugyan profizsunknak megfelelő, viszont ekkorüthetünk egy csúnya halcsúval – rendkívül hasznos. Stílus az a gombbal lehetséges a Vault nevű trükk előadása, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy az alacsonyabb padláról kitérve kézzel ül meg tovább – mivel néha nem egyértelmű, hogy ezt mikor használhatjuk, ezért ezt inkább nem ajánljuk. Az utolsó feladat a kör/B gombnak a lefordítás, ami ismétlődő lehet azéknak, akik játszottak az Airblade nevű PS2-es programmal. Míg a függőleges, mint a vízszintes póznákra, csavakra, rudakra összpároszódhatnak. A vízszintesről „kifelhúzó” magunkat a levegőbe, és más módon megkülönböztethetetlen helyekre kerülhetünk, míg a függőleges póznákkal tulajdonképpen csak sebességet nyerhetünk.



A pályák egyébként nem úgy kezdődnek, mint a megszokott sablon: nem a szokásos tész/négy/lizenkét teljesítendő feladat jön, amikkel végzve mehetünk a következő helyszínre – hanem egyszerűen csak úgy ki vagyunk csapva a placca. Persze azért nem maradtunk kihívások nélkül, sőt, jóval több is lesz, mint várnánk. A menübeli elérhető listát eleinte meglehetősen foghíjas, a rengeteg hiányzó bejegyzés között csak pár feladat látható: érjünk el X pontot összesen, vagy egy trükkből gróndoljunk végig Y csövet vagy láncot. Az a többi kihívás az előzőek teljesítésével, illetve az amikkel valak becsapásaiakkal válik elérhetővé, némelyik viszont teljesen titkos, és csak úgy jövünk rá, hogy mit kell csinálni, ha véletlenül már megtettük. Például ha a Movie Lont például elérünk százszor pontot, akkor következik a következő fokozat. Félmillió, majd ezt is teljesítve egymillió pontot kell abszolválnunk. Nem beszélhetünk mindenki, hanem csak azokkal, akiknek a feje felett egy kis görkösös-ikon lebeg, néha nem is emberről van szó, egyszer például egy

bérfőttesüvegben levő fej, mászor egy néhai kollega kísért szelleme adja a megbízást. Ezek már lehetnek bonyolultabbak, de mindenhol kell számítani időhatárok feladatokra (X masodperc alatt kell elérni Y pontot), fényképezés megbizására (adott helyen kell Z trükköt végrehajtani) és a legelérhetőbb helyek meggróndolásra. Persze mindenből van pár speciális kúdesítés is, például össze kell gyűjteni három majmot, vagy éppen át kell rendezni a terepet a pályaszerkesztővel. A legtöbb feladattal a fly-by opcióval pontosan meg is nézhetjük, hogy hová kell eljutni, például pontosan melyik vezetéket kell lecsúszni. Az eltérő nehézségi kihívások teljesítése 1-3 pontot eredményez, ezekkel nyithatjuk meg a következő helyszíneket. Itt a legtöbb pályán huzonotnál is kell kúdesítésnek lesz, sőt néhol a szám megközelíti a negyvenet is. A játékmenet legnagyobb útjára, hogy az egyes menetek nem kell perog tartanak, hanem a teljesítményünkől függő ideig. A bal sarkban levő mérc mutatja, hogy mennyi időnk van hátra. A sikeres trükkök ezt kolják,

TITKOS KÖRNYEZETEK

Mint minden hasonló programban, itt is vannak titkos, csak bonyolult módon elérhető karakterek, amelyek megalkotásánál a fejlesztők szabadjárá engedték fantáziájukat. Itt a hét pályához ugyanannyi időtől figura dukál, mindegyiket akkor kapjuk meg, ha az adott helyszínen minden feladatot megoldottunk.



meg elbukva az időnk is csökken. Egyébként egyáltalán nem fényelnek annál a veszélye, hogy ez majd folyton Dámkolész kardjéknél lebeg felülünk – a programba idd eddigi tizegy-néhány óra alatt egyszer sem fogott ki a materiál Elég egy majd trükk-léncolat, vagy az, ha minden addig alkalommal gróndolunk es manuál használunk, és ezzel nem lesz bajunk. Amikor megletik a mérc, akkor viszont miénk a világ: korcsolyák lengő hűz magá után, sokkal gyorsabbak leszünk, magasabba ugrunk és általános teljesítményünk is megnövekszik. Persze ez az újvos állapot csak addig tart, amíg el nem távoztunk. Az irányítását is megpróbáltuk újítani, bár ez nem sult el 100%-ban pozitívan, mint mondjuk a kétpéres időkorlát eltörlése. Általában minden gomb a többiekkel megszokott helyen van, leszámítva azt, hogy a kör/B gomb ezúttal nem trükközésre szolgál, azt most a négyzet/X gombbal lehet megtenni. Ennek az az oka, hogy a készítőnek szükség volt egy szabad, ún. akciógombra. Ezzel lehet beszélni az emberekkel, illetve felhasználni a specialis mozdulatokat. A Tony Hawk 3 reverbőlhez hasonló mozdulat a cüss slide, azaz az ugró trükköknel leérkezéskor azt megmgyorma van egy kis időnk, hogy átváltsunk manuálra és így haladjunk tovább, nem megszakítva a kombót. Ezzel csak az a baj, hogy a cüss slide-ot mellőzve is tudunk manuálzolni, ráadásul Xboxon ezt szinte lehetetlen előadni (a fekete gombot kell megmgyorni, ami ebben az esetben nagyon nem áll kézre). Ha a program csak a fenéket tartalmazná, már akkor is nagyon vidám lennék, ám a repertor nem merült ki ezekkel. A karakterek képességeinek a fejlesztése (hét van belőlük) nem pontelosztogatós vagy vásárolás módszerrel történik, hanem szerepjátékokból ellenséges módon, tapasztalati pontokkal. Barmit cüsselünk – brüközünk, gróndolunk, manuálzunk – XP-t kapunk érte, és ha azelőtt összegyűjtött egy bizonyos mennyiség, akkor az adott képesség szintet ugrik, azaz jobban fog menni.

Igy a maximum elérhető tíz szintből nyolcadik legyédthetünk fel. Ezanálkül minden pályán van elérjve egy ikon, amivel megmgyerhetjük a kilencedik szintet, a következő pedig akkor kapjuk, amikor mindent megcsináltunk a játékban. Jó pár titkos dolog van az Aggressive Inline-ban, mint például hét megnyitható szereplő (az időtállókat fajtából), minden pályán egy kulcs, amivel egy másik helyszínen levő titkos helyet nyithatunk ki (ezeket lákat jelzi). Az Xbox-variantban van egy nyolcadik pálya is, ám azon sajnos nincsenek feladatok, csak minden kolítottól nélkülözhetetlen rajta. A zenei anyag is igen jó (olyan együttesekkel, mint a POD, a Hoobastank vagy Rákm), ráadásul Xboxon bármilyen kombinációban vehetjük le a winchesteri tárolt zenéket is. Van két-kétes-mód is, ön kúlon típusal, habár ezeket sajnos nem lehet leheléséggem hosszabb távon is kipróbálni, mert általában spammol pillanatyilag szabadságot lott, felmennyi rokonságon pedig valamennyi okból nem lelkesedik az extrém sportjátékokról (különösen a mamal) – mindenesetre egyedül is hosszú napokon át lehet kúdeni a programmal, a multiplayer erre maximum csak rátehet egy lapátal. Az Aggressive Inline az így egyik legnagyobb meglepetés – a semmielőtt jött, és rogtan lezsalottja Tony Hawkot a trónjáról (vagy legalábbis bepreleste magát a királyi ülőalkalmatosságba). Kiváncsi vagyok, hogy a Tony Hawk neoyedik részében ugyan újítottak-e annyit, hogy az királdjára maga mellől a hivatlan vendéget – de ez hamarosan kiderül. Az mindenesetre biztos, hogy az Activision gyorsan csapunknak meg is vette a Z-Axist. Valószínűleg nem nagyon rajongtak az ötletért, hogy a jövőben tovább is más kiadónál jelenjenek meg ILYEN minőségű extrém sportjátékok, amely stílust ugyancsak szeretik a saját felségvizeiknek tekinteni...

Grath
grath@mail.datanet.hu

PS2 VS. XBOX

A tanuló pályán is megfigyelhető, hogy gratifikálva túl nagy különbség nincs a két verzió között, az a legtöbb, hogy a PS2-es - Sakma!-kék hálhatatlan szavaival élve – „zizis”, míg az Xboxos sokkal tisztábbnak tűnik. Ami viszont nem látszik a képen: a PS2-es elég rendszeren lelassul, ha átlórunk egy üvegben.



PlayStation 2



Xbox

MELLETE

- Oriási pályák, rengeteg feladattal
- Tudott útjásokat hozni a Hawk-ulánzokat uralta mezőnybe
- Nagyszerű zenék

ELLENÉ

- A PS2-verzió iszonyú lassan tölti be a pályákat
- Az extra Xboxos szintet nem lehet karrier-módban játszani
- Néhány pálya sokkal gyengébb színvonalú, mint a többi

PEREPUTTY

- Aggressive Inline Activision
- Tony Hawk's Pro Skater 3 Activision
- Airblade Sony

© 1999

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	81
HANG	84
SAZAVATOSSÁG	96

PAL

WWW.AKAAACCLAIM.COM

ÍTÉLET

93



7 Gyűlik a banda, nemsokára megyünk túrázni

A z első Mat Hoffman-játék nem volt valami nagy érzés – mindenben a nem sokkal előtte megjelent Tony Hawk 2-t másolta. Ugyanaz a grafikus motor és irányítás, hasonló stílusú zene jellemezte – mindössze az általa nyújtott játékélmény volt szágonyosabb. Különösen azért volt ez szembevetendő, mert vele egy időben jelent meg a Dave Mirra BMX or Acclaim kiadásában, és az bizony jóval élvezetesebb volt. A gyengébb profilból persze az Activision is levonta a megfelelő következtetéseket: a fejlesztőket (RuneCraft) kirúgták, és kerestek helyettük egy másik bandát.

A második részt fejlesztő Rainbow egy igen érdekes koncepciót talált ki: a pályák nem csak úgy vaktában következnek egymás után – hanem tulajdonképpen egy buszos körútról állnak át. A sztrán szerint Mat és a másik tíz társa beucconnak egy buszba, nekivágva Amerikának, minden nagyobb városban

megállnak, megtekintik a nevezetességeket – és trükköznek egy parát rajtuk. Az igazán poén az, hogy az Activision látott fantáziát a dologban, így az utazás tényleg megtörtént – ebből rengeleg részletet láthatunk is a játék során (például az Intro is innen van összevagyva, ami legnagyobb dobóbetűre legutóbb öt percig tart). Egy-egy pálya teljesítése után nézhetünk meg egy hangulatos videót az utról, nem csak trükkök és esések vannak benne (sőt, van néhány, amiben egy darab bicaj sem fogunk látni), hanem tanúi lehetünk, ahogy a szereplők marhászkodnak, okörködnek – szemlailátni nagy cimborák.

Természetesen nem mehetünk barhova szabadon az országban, ahhoz bizony teljesíteni kell. Minden helyszínen kezdőként indulunk, és két perc áll rendelkezésünkre négy, általában könnyű feladat elvégzésére. Ha ezeket sikerül megoldani, akkor fel-profilvá lépünk elő: kapunk négy másik küldetést. Amennyi-

ben ezeket is lezavartuk, márr profiként kell helyt állnunk, azaz újabb négy kihívás áll előttünk. Minden egyes feladatcsoport megoldása után kapunk új turanponokat (amatőr, 50, félprofi, 100, profi, 150), amikkel aztán újabb városokat lehet megyni a térképen (összesen nyolcat). A feladatok egyébként semmi extrával nem szolgálnak, az egyik mindig egy pontszám elérése lesz, a többi pedig általában egy adott helyen néhány tárgy begyűjtése, vagy egy bizonyos trükk végrehajtása lesz. Ettől sajnos minden pálya elég egyformává válik, mert tulajdonképpen mindegy, hogy benzinkánakkat, hot-dogokat, homár-ketreceteket, vagy voodoo-babákat kell összeszedni. Ráadásul néhány alkalommal a küldetéseket szövege nem lókatmondó, én például rengetegét szenvedtem az első pályán az egyik profi feladattal. Tudtam, hogy melyik trükköt kell elcsinálni, tudtam, hogy körülbelül hol kell csinálni (egy rövid

videó keretében ugyanis megmutatja a célt), de azt, hogy melyik irányból, pontosan melyik rampáról elrugaszkodva kell, arra körülbelül az egygimliomodik próbálkozás után jöttem rá. Szintén problémát okoz, hogy nemelyik feladat igen nehéz lett – például az, amikor öt érmét kell összeszedni, majd azt elvinni egy kis plébodobozhoz. Ilyenkor mindig az a kívánság, hogy megtaláljuk az egyetlen ideális utvonalt és azt hiba nélkül teljesítsük – de mivel ennek kidolgozása és végrehajtása akár fél órát is felemészthet, a végén már poekiba kívánjuk az egészet.

A trükközési rendszer mindenkinél ismerős lehet bármelyik másik extrémsport-játékból: ugyanaz a gombkiosztás, ugyanúgy lehet manuál végrehajtani (kezdő számára: fel-le, vagy le-fe). Az már kevésbé tisztelt, hogy nincs túl sok trükk a programban (persze csak akkor, ha nem számban a módosításokat). Az meg végképp csúszta a szemem, hogy nincs egy eldnható lista a programban, ahol megnevezhetjük a karakterek speciális trükkjeit (az utábltrükköket azért nem nehéz elgádni). Utóbbiból egyébként mindenkinek három van, sok szerencsét a felfedezéshez! A Dave Mirra-sorozatból vettek át a trükkök módosításának lehetőségét, ehhez az R2-t és az iránygombokat kell használni – így lehet például "no hander" vagy "one footer" trükköket elgádni bármilyen kombinációban. A manuálknál, illetve a stail trükköknél (ez utóbbiak minden eddigi extrémsport-játékban "lip" néven futottak) az szintén lehetséges, ráadásul rendkívül látványos is. Ilyenkor ugyanis karakterünk ide-oda maszk a brúgán, legergeti maga alatt, egyből mindenet csinál, amiről a Hóssok terén játszdazó BMX-esek leglőbbje csak

■ A sólyom jobb, mint a keselyű

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

TÍPUS INTRÉM SPORT KIADÓ

FEJLESZTŐ

MEGJELENÉS

NTSC '00.10.0 PAL

Most azonnal beadom a jelentkezésemet a Védett Félrák szövetségéhez



MÓDOSÍTOTT TRÜKKÖK

Az ugrásokat és stallokat az R2 és valamelyik irány együttes lenyomásával módosíthatjuk





➤ Nesze egy torkos, te kis torkos!

■ Addig nyújtózkodj, amíg a fakaród ér!

BUFFY THE VAMPIRESLAYER

TÍPUS: AKCIÓS KIADÁS

FEJLESZTŐ: TRI

MEGJELENÉS: 2002. OKTÓBER

NTSC

PAL

Öszinte leszok: félve uttam le a Buffy elé. Ennek két oka is van: Az egyik, hogy noha ismertem az alapjátékai szövegét a TV-sorozatot, mégsem voltam ráébredve – azon egyszerű oknál fogva, hogy elvöl nem nézek semmiféle sorozatot (szerep véleményem szerint egyföldre-egy szánalmas). A másik, hogy akármennyire is érdekeltem az agyam, hirtelen nem tudok olyan játékokat mondani, ami egy TV-film alapján készült és igazán kimerítő alkotás lett volna, és Draco kálváriája a VLP-vel sem vettem túl pozitív jövőképet elé. Ebből kiindulva akár meg sem kellett volna néznem, de ugyanakkor az az élv is igaz, hogy a lehelőget mindenkinél meg kell adni... a Buffy pedig a tesztelés alatt roppant kellemes csalódásnak bizonyult! A legenda szerint minden generációnak születik egy

vámpíró. A kiválasztott egy lány – ő a birtokosa annak a tudásnak és azoknak az energiáknak, melyek lehetővé teszik, hogy előbban a földönkívüli erej, gonosz teremtményekkel. A TV-sorozatot kronológiájához igazodva a harmadik és negyedik száma közé lehet a játék cselekménye: Buffy megismerkedett legelső ellensége, a Mester fizika értelemben vett létfarmját, a 600 éves gonosz azonban – pusztán szellemi lényként – újra előbukkan. A megseleltetéshez ugyan emberi porhüvelyeket használ, de a célja mit sem változott: a Föld teljes elpusztítását tervezi. Egy ősi szektát, az Almodozókat kívánja újragszertani, akik együttesen, hihetetlen fizikális és mentális erejük teljes birtokában képesek hűd nyitni világunk és egy másik – természetesen – pokoli világ között. Már most megnyugtatók mindenkit, nem kell lövni-hegyre ismerünk a vámpírok rémének televíziós előéletéhez, hogy játszani tudjunk a játékkal.

Ugyanis nem egy túlságosan bonyolult történet, sőt, még csak aggodulást sem szűkítgetik hozzá. Noha nem árt, ha tudjuk, mi és miért történik a képernyőn, de ez nem alapvető kriterium. Létezik egy játékaigona, amit az angol szász szakirodalom csak beat'em-up-nak nevez. A stílus ismerve az elenk kerülő ellenfeleket közelharcban kell legyőznünk, maga a játékmenet a végletekig egyszerű, többé-kevésbé egyenes utvonalon haladunk előre, a feladatok pedig nem igényelnek túl sok agymunkát. A Buffy tökéletes megtestesítője ennek a játéktípusnak – igaz, néhol megpróbáltatás némi extrával is szolgál.

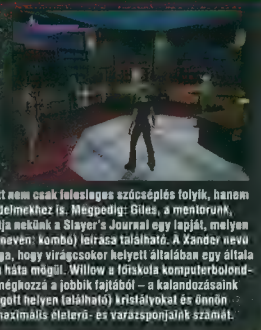
A játék alapvetően nem több, mint egy harmad-

dik személy nézőpontjából nyom követhető aprítás. Ugyan a későbbiekben megszerezhető szamszeri használatok belső kameranevezbe kapcsoltat a program, de ez csak a célzott lövésről van egy, ráadásul ebben a nezelben nem is tudjuk a helyünket változtatni. Buffy keffle energoval rendelkezik, az egyik az élettere, a másik a varázserje. Utóbbi jelen esetben nem azt jelenh, hogy egy keszes kezmozdulat után az ujjbegyünkől előrepőnő tűzgolyók egy szempillantás alatt hamuvá pörkölnek szerezéslen áldozatunkat, hanem minden egyes pusztá kézzel vagy leggyverrel előadott kombóhoz ez szükséges. Mappedig hősnőnk valóságos kis vadóc – amellett, hogy pusztá kézzel is keményen küzd, még sokféle legyvert is fogtat,

eggyáltalán, minden keze ügyébe első tárggyal vadul utteleghet ellenfeleit. Amúgy a legtöbb esetben szükség is van némi segedősköze az egyébként meglehetősen sokféle démoni teremtmény ellen. A mezai zombikait vagy óráspókakat ugyan apró cafatokká lehet verni vagy taposni, de ellenfeleink többsége mégiscsak vámpír lesz, akiktől nem lehet egy jól irányzott lökössal megszabadulni. Véglegesen el kell őket pusztítanunk, különben újra és újra nekünk támadnak. Erre több lehetőségünk is kínálkozik: egy karot dofnak a szívkébe, levágjuk a fejuket, valamilyen módon felgyújtjuk őket – az igazi sptérek pedig kiráncpálják őket a napfényre (már amennyiben mód nyílik erre). A kategória

AZÉRT MÉGSEM VAGYUNK EGYEDÜLI!

A több helyszínművelek között Kicsiny közjalekők zalanak a sunnydale-i (fő)kölse könyvtárában – Itt harja ugyanis hevenyészett haditanácsát a Scooby Gangnek becézett hűgő. Aki ismeri a sorozatot, sok ismerős arccal találkozhathat – aki meg nem, annak legyen elég az röpke magyarázat, hogy az itt lévő emberek alkotják Buffy dzsuzs kompaniáját. Mindegyikük a maga módján segít hősnőnknek, ahogy a piszkoz mimikáit mindig neki kell elvisegetni. Ami fontos a számunkra, hogy itt nem csak felesleges szöveglátás folyik, hanem segítséget kapunk az előttről áto küzdelmekhez is. Megpedig: Giles, a mentorunk, minden elvágott küldetés után ányajítja nekünk a Slayer's Journal egy lapját, melyen egy általa közözhartel technika (mezei nevén: kombó) leírása található. A Xander nevű fickó egyik legkellemesebb tulajdonsága, hogy virágcsokor helyett általában egy általa újjennak kifejezettet legyvert hűz zúd a háta mögé. Willow a forisokai komputerbolondja, melékialásban pedig boszorkány, megközza a jobbik fajtából – a kalandozásaink során összerogyított (általában jól eldugott helyen található) kristályokat és önönd varázserjét felhasználva megnöveli maximális életterő- és varázsszponjainak számát.

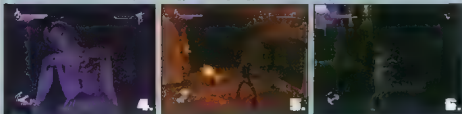


A VÁMPÍRIRTÁS KÉZIKÖNYVE

A játék egyik legjobban eltalált része a verakedés. Az analóg kar mellett mindössze három gombot kell hozzá használnunk, mégis a legváltozatosabb technikákat vehetjük be. A sikeresen végrehajtott kombók (1. kép) minden esetben a varázsszörnetet fogyasztják, de az elpusztított ellenfelekből és a gyógyítalok egyes típusaiból könnyedén pótolhatók – ritkán történt meg velem, hogy a mennyisége egészen a nullára esett volna vissza. A fegyverzetünk meglepően változatos: a kezdetben legsűrűbben használt karok (fa tereptárgyak szétlőrésével juthatunk hozzájuk) mellett találhatunk basicból ütőt, asót, gereblyét is, de a kialakultadán egy felmosófa vagy evező is bevethető (2. kép). Mindegyiknek két – nagy – baja van: ki tudják ütni őket a kezünkől, és a sűrű használatból meglehetősen gyorsan amortizálódnak. Távolági fegyverként kezdetben a Molotov-koktelt, illetve a szenteltvízes üvegcsé elhajtása szolgál (3. kép). Később csatlakozik hozzájuk a számszerjünk, a sima nyílveszélyek (me-



lyek önmagukban is használhatók) a hatas fokozása végett kombinálhatjuk az előzőekben említett létőkkel (4. kép). A játékban előrehaladva Xander kezét nekünk egy átalakított, hm, vízpisztolyt, amelynek egyik tartályából szenteltvíz, a másikkal pedig lángoló folyadék fröcsköltethető a gonoszokra (5. kép). Az óminóus folyadékok is szolgálhatnak költöztetk, de találhatunk szenteltvízzel, illetve pokoltűzzel teltelt falikutakat is. A játék második felében van a Resper („kasz”) névre hallgató dupla pengés kézfegyver lesz a legjobban haverunk: amirelt, hogy nem tudjuk kiütni a kezünkől, erőseket üt, alkalmas a vampírok végleges elpusztítására – de legfontosabb tulajdonsága, hogy nem megy tönkre (6. kép). Később ezt a remek eszközt továbbfejlesztik, így távolági fegyverként is szolgál.



hagymányaihoz hűen minden nagyobb szakasz végén egy főellenféllel kell megmérkőznünk. Megcsappant életörönnel és varázsszörnetek különféle elnevezései, de leginkább elpusztított ellenfeleinkből származó energiatölteteket pótolhatjuk. A játék jónak kellemes vonása, hogy gyakorlatilag rögtönként van „újrafeledés” című szál az utolsó checkpointtól futhatunk neki újra. Sajnos ennek megvan az áthatulójai is, hogy manuális mentésére nincs lehetőség – roppant bosszantó, hogy egy pálya végén elhaláloztunk kezdeti helyéről az egész színtér.

A vámpír-, zombi- és démonvádszát tizenhárom küldetésen át zajlik, amelyek negyvenhárom szakaszra bonthatók. Ebben a tekintetben bízom nem okoz csalódást

a program, mert minden helyszínnel megvan a maga, ha nem is teljesen, de minden-képp változatos világ. Még az olyan hétköznapi helyszínek, mint a főiskola folyosói és termései is vesztőhelyek, ha nincs világítás – és tudjuk, hogy mindenféle vére éhes vámpírok maszkálnak. Nem is beszélve az elüllyedt templom katakombáiról a sündélad-i temetőről vagy a vérszivóktól

hemzsegről raktárpuléktról. A pestiesen szülő „parazitás” hangulat letéjtörtet nagy-mértékben elősegíti, hogy nemegyszer az első látsra bekésmünk tűnő szöve egyéni fála, egy megapénos aho láda egyéni eláda, esetleg egy ablatívveg hirtelen belesz, és beront rajta egy ellenfél. Sokszor szemtanúi vagyunk olyan jelenetnek is, amint a vámpírok kegyetlen módon vezetnek egy ártatlan emberrel – a legutóbbi-kezt gyors csellekkel meg meg is menthetjük, a jutalmunk egy gyógyítást, vagy valamelyik fegyvert lesz. A küldetések túlnyomó része sötétben játszódik, lévén az élőhalottak nem kmondottan rajongnak a rívaldafenyért.

Az egyes küldetések – mint ahogyan az egész játék is – sajnos túlságosan lineárisak, szinte adja magát, hogy merre kell továbbhaladni, mégpedig a lehető leggyorsabbra: időm: amerre még (vagy már) nem mehetünk, abba az irányba egyszerűen nem nyílnak az ajtók. Van ugyan egy pár olyan kupa is, amelyhez össze kell szednünk két-három kulcsot, a zold kő megtalálása és a zold foglalatba való illesztése azonban körülbelül az óvodai kezdő csoport foglalkozásait feleltette. Vannak be-terhető falak – nem sok – amelyek mögött titkos helyszínek bukkannak: mint power-up reményben, illetve néhány, nyilvánvalóan a Tomb Raider inspiiráta utragrása rész (útób-bíki akciók idegelsítik), mibem felbukkan a játékmunként. Az irányítás hamar megtanulható, bár néha felmegy bennünk a pumpa, amikor rugós helyett véletlenül az ugás gombot sikerül megnyomni. A játék nehezsége egyébként pontosan a megfelelő arányban: ha együtt a teljesített pályák számával (legalábbis

normál fokozaton, amiben én gyúrtam), szóval szentem itt teljes mértékben megvalósult az egészesség kompromisszumot.

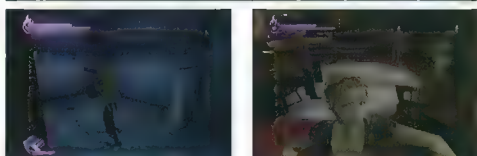
Buffy és ellenfelei annyira egyaránt látványos és – az adott kerekben belül – teljesen elcsúsznak hat, kombinák száma pedig meglepően sok. A képményről ismerős arcaikat igen jól modellezték, mindenki első pillantásra felismerhető. A jó és rossz oldalairól egyaránt feltűnnek, a Scooby Gang mellett találkozhatsz Spike-kal, a XIX. századi angol vérszívóval és Buffy szerelmével, Angellel is. Többiájára nem, különböző meretű és ruházatu vámpírok mellett zombi, csontvázak, kisebb-nagyobb pókok, démonok kerülnek az utunkba. Technikai részről annyit viszont mindenképpen érdemes megjegyezni, hogy a grafikusok néhol nagyon szép textúrákat használtak, a programok pedig rendszerint remekül játszanak a fény-árnyék hatásokkal. Mintha csak egy kalandfilmben lennénk, amikor a sötét folyosókon, sirtókban a falkák remegő fényénél bemenesznek a sötét területekre. Mindehhez kulcs alapot szolgáltat a zenei aláfestés: talán ez az a része a játéknak, ami igazán feltételest sikerült. Amíg felfeléddtünk járunk, sejtetmes, igazi horrorfilmből, lassú zene szól, néha egy-egy túlvilági hangon elszórtogott szóval, de amint valami akciódszab verakedés történik, hirtelen átvált gyorsabbra és keményebbre, mintha csak alapműst adna a bunyóhoz. A szinkronhangok felvételéhez az eredeti TV-sorozat szereplőit hívták fel, ésők köztük is álltak – egy kivétellel. Sarah Michelle Gellar, a Buffy-t alakító szősznő nem vállalta a részvételt. Na ja, szerepelt ő már a Rolling Stone című filmben

is, mit érdekel egy játék... Mindenesetre nagy fricska lehet neki, hogy a helyére beugró holgy is megyszerűen helytáll. Ha már itt tartunk, megjegyezném, hogy a szövegkezelés gyerekeskedő, ettől függetlenül sem Buffy, sem a vámpírok beszélési nem mentesek időként egy-két jó pontot!

A cikkben kiemelték mellett negatívumként nagy apróbb technikai, főleg a 3D megjelenítésből adódó máliori vagyok kénytelen felhőzni. A kamerakezelés miatt – ritkán ugyan, de – előfordul, hogy míg egy folyosón harcolunk, az akció a folyosó fala eltakarja előlünk, magyarul nem látunk semmit. Előfordul, hogy véletlenül a falnak háttal állva akarunk megnyomni az azon lévő kapcsolót, amit a kis hőség meglepésére meg is tett: a levegőben nyitotta előre a két kezét, mintha csak józán, a kapcsoló pedig működésbe lépett. Szörzősöb szivűk felhőzhatják meg az is, hogy rendszeri videók nincsenek, mindegyik átvezető jelenet a játék grafikus engine-jével készült – és bármennyire is pofás a Buffy, azért nem egy Halo-szerű motor dolgozik alatta. Ezekről eltekintve azonban kellemes kikapcsolódást nyújthat mindenkinek, aki egy kis agyatlan meszárlásra vágyik. Mivel a cikk elkészítéséhez kénytelen voltam megnézni egy pár epizódot, és már van némi összehasonlító alapom, bizvást állíthatom, hogy a vámpírvadász kalandjában ebben a formájukban jóval szórakoztatóbbak, mint ami a szenteltvízes keresztül erkezik (és még csak a szemetek rekordok sem szaktják meg...).

Kozi
kozi@ipma.hu

7 Ugyan visszahatalosítva nem használható, mégis királyi eszköz a lapát



MELLETE

- Változatos harcrendszer
- Kitűnő hangulat
- Pontosan a kellő mértékű kihívás

ELLENÉ

- Nem igényel túl sok gondolkodást
- Lineáris játékmódot és pályák
- Apróbb technikai problémák

PEREPUTTY

- Hunter the Reckoning
Interplay
- Buffy the Vampire Slayer
Electronic Arts
- Blood Omen 2
Eidos

1 játékos

ÖSSZETEVŐK

GNAFIKA	83
HANG	90
SAVATOSSÁG	77

NTSC

WWW.EA.COM

ÍTÉLET

78



71 alaposan felfegyverezett: mászás golyóba mellé még egy narvált is beszerezett

■ Egyszerű játék, egyszerű embereknek

BARBARIAN

TÍPUS KIDŐ FEJLESZTŐ MEGJELENÉS PAL

Nincs túl irigylesre méltó helyzetben a verékedős játék fejlesztésén munkálkodó programozó. A múltépszerűsége vitathatatlan, ám alaposan fel kell kótna a gatyáját, ha olyan remekművek után, mint a Tekken, a Dead Or Alive, vagy éppen a Virtua Fighter-sorozat, akárcsak említésre méltó játékot akar kiadni kezei közül, nemhogy lefőzni a nagy öregeket. A feladat nehézségének tükrében enyhén szólva kockázatos vállalkozásnak tűnhet, hogy a Titus legújabb játékaival, a Barbariannal éppen e kategóriában szállt be a szorítóba. A névtelen tucatépítőgónna válás fenyegető rémét ekerülőndő a Sapphire gardája frappáns megoldást

alkalmazott: egzotikus világba agyazta az eseményeket, valamint a verékedős játékok szokványos stílusát sikeresen keresztelte az RPG szabályaival.

A Barbarian első ránézésre szabvány 3D verékedős játéknak tetszik, ahol a magányos játékosoknak a Quest, az egymást elcsépelni vagyis spannognak pedig a Versus mód áll rendelkezésre, no meg az elmaradhatatlan gyakorlás a praktikus Practice fedőnév alatt.

Az első érdekesség a Quest kiválasztása: kor ér a embert (nem árt ügybebar egy kis előélet a haverok összecsiszódása előtt): az első csata után ugyanis kellemes meglepetéssel vehetjük tudomásul, hogy győzelmi

fejeben karakterünk szintet leptett – ráadásul saját kezűleg csiszolghatjuk különböző képességeit.

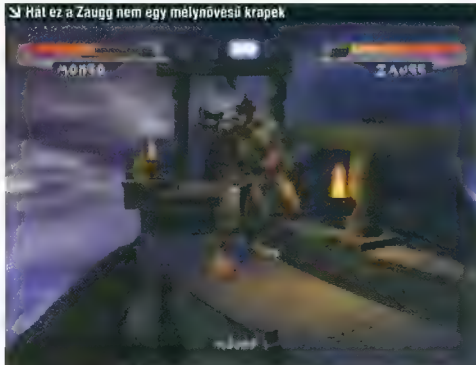
Egyébent ugyanígy ismerkedhetünk meg a háttértörténettel is, amely cserébe már korántsem nevezhető ilyen formabontónak. A cselekmény a tilokzatos névű Barbana történetem előtti kontinensre kalauzol, ahol éppen katasztrófális államigazgatási válság zajlik. A krízis oka Zaugg névre hallgat, hegynyi magas, hivatását tekintve varázsló, megpedig a gonoszabbik fajtaból. Nehez természetel, no

meg mohón harcoszólo zsoldosait mar evszázadok óta sirnli a világ, ám a helyzet most vált igazán súlyossá. Vajakos barátunk ugyanis a napokban fejtette meg az öröklet titkát, és már csak egy Bloodsong Stone nevű varázstárgya van szüksége, hogy az idők végeztéig rábugába hajtsa Barbaria népét.

A rendelkezésre álló tíz karakter természetesen a maga életútjával, a többiekét elterő modon vesz részt az ostobacska mese alakításában. A jók valami nemesebb célért, a gonoszok önző érdekektől hajtva, a semlegesek pedig a katalizma elől menekülve kuzdenek, azonban – különböző okokból kifolyólag ugyan, de – végül mind Zaugg kétes vendégzeretétől elvezik.

...ráadásul a jelek szerint az Erős Pistát sem veti meg!

▶ Mit ez a Zaugg nem egy mélynyöves krapek

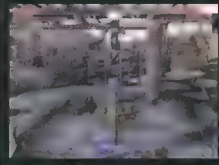




Senki sem állhat Corath útjába, ha bekapcsolta karcsonyító-izlőt

INTERAKTÍV TEREP

A Barbarian egyik szimpatikus jellegzetessége, hogy az arénák nem pusztán verődésűknél helyezik el, hanem harci technikák kialakításának is aktív részesei. Az időbás gomb segítségével felmászhatunk a különböző kiemelkedésekre, oszlopokra, sziklára stb., ahonnan kedvünkre rugdoshatjuk a felénk kapáló ellenfeleket. Ugyanezen pillentyű biztosítja az erőt, hogy a pályán található, különböző szintűknél függően kisebb-nagyobb tárgyakat felkaphatjuk, és jelentősen feldobhatjuk vele kombóink hatékonyságát, vagy bárbar egyszerűséggel ellenségeinkhez vághatjuk.



A rettenetesen érdektelt történetvezetés okozta szellemi kínok ellenére érdemes kedvenc karaktereinkkel végigjárni a Quest-módot, ugyanis a végére teljesen felturbozott figura a Versus-módban is beállítható, nagy segítséget jelentve haverjaink legelőjáróinak.

A csaták egyébként elég kemények, szóval szokás szerint érdemes a történet kibogozása előtt Practice-módban kisméretű leendő hőseinket, mivel mindegyikük eltérő stílusban verekszik. A csepett a kor humanus szellemiségnek megfelelően elég drasztikus fegyverekkel járlik: az egykezes kardtól kezdve a zászás kőgolyóig bezárólag megtalálhatók a repertár. Csakúgy, mint itt kedvencünket illetően, akik a növényeken és a gombokon kívül Barbaria egész élő- és élő-

holt-világot reprezentálják. Hőseink fegyvereik mellett elsősorban gyorsaságban, és csapásuk erejében, no meg egyes speciális kombóikban különböznek, de a fegyverforgatás alapjai mindegyikükénél ugyanazok. Peldaúl Stich, a zombi két konyhakésével kicsiket vág ugyan, de azt igen sebesen, míg a behemót 21 vasgolyóval lassan taszolgat, de azt senki sem köszi meg, míg Eyara minden bizonnyal a bothatórcát rajongók kedvence lesz. (Möngye, az óriasmajom meg a zöldek...)

A jól bevált recept szerint a harci technikák az alapvető molettek (kőnyél és kemény csapás, lövés, elkapás és blokkolás), és ezek különböző kombinációiból épülnek fel. Karakterenként összesen 8 fegyveres kombó létezik, amelyek készség-szintű elajátítása sajna létfontosságú, mivel az alapmódszerekhez képest nagyságrenddel nagyobb sebzést bírnak bevinni.

A mágia sem maradhatott ki persze a képből, hőseink szintjüktől függő mennyiségű manával rendelkeznek. Egy-egy jól sikerült támadás nyomán jellegének megfelelő rúná jelenik meg életretek mellől, amely némi mana ellenében rendkívül látványos akcióra fordítható. Igaz kissé lefáradhat, hogy szereplőink összesen három ilyen varázslat létezik, de hát semmi sem lehet tökéletes. Bőveiről persze hamar kimerül (első szinten két varázslat után) és hogy ez minél gyorsabban bekövetkezhessen, a lövedékek is rendszeres fogyasztók a szűkre szabott mennyiséget, így a Tucsók és hangya-messzének tanulsága fokozott jelentőségű bír. A mágia mellett külön érdekesség, hogy a helyszínek a 30 szoros értelemében interaktívra sikeredtek. A rendelkezésre álló tüzegy aréna több mint hatalmas, no és a tereptárgyakkal a wrestlinghez hasonló mélységű kapcsolatot köthetünk. Az arénák a Dead Or Alive-ből ismert módon többszörök, így a küzdelem valóban három dimenzióban zajlik. Ráadásul számos helyen tűző zúgok találhatók (pl. a mocsarban a vízessé mógot), ahol túlélési esélyeket jelentősen javító tárgyakat markolhatunk fel.

Am mint minden veredőskész, a Barbarian savat-borsát is a több játékos

összezsapása jelenti, amit több-kevesebb hibával sikerült is megvalósítani. Az előnyös tulajdonságokkal kezdve: nagyon szimpatikus, hogy multitap segítségével akár négy játékos is delegálhat csapatot, így előfordulhat, hogy négy Al bevetésével egyszerre akár nyolcan is bonyolozhatnak a pályán! E ösztönző szösszenetet a sokalmódiú Thini Frenzy elnevezéssel illeti a program, a látvány és a hangulat szavakkal csak nehezen adható vissza. További izgalmas momentum, hogy a lent említett módszerrel a Quest során fellapott kedvenceink is beállítható, amit a karakterfejlesztés kombináció miatt – választási lehetőségeinkkel jelentősen megnövelt.

Sajnos azonban hibák is szép számmal akadnak, meghozza nem is akármilyenek. Tapasztalt játékosnak rögtön szemel szur a lakonikus főmenü, azért a játékmód talán egy pottyogt gyengységeknek számít manapság. A szereplők száma a fejlesztés variálhatósága miatt még elme, de azért a kombókat nem vették tuizsba. Ennek köszönhetően a karakterek bár elvileg különböznek

egymástól, játék közben akciók kisse sematikusnak tűnnek. Egyik karakternél sem látható valamilyen szépen, precíz kidolgozott harcművészeti stílus, mint amilyet a Tekken, illetve a Dead Or Alive szereplőinél láthatunk.

A Barbarian legfajdalmasabb pontja azonban a kamerakezelés, ami kis híján teljesen elvezethetetlen teszi a csatákat. A karaktereinkre fókuszált helyzetben az ellenfelekből semmit sem látunk, fixált helyzetnél meg a terep helyenként tökéletesen eltávozik a küzdő felektől. Az idegnyugtató hatást könnyű elképzelni. Karaktereink hiába igényesek animációk, sem alakuk, sem a mozgásuk nem szögletes, a textúrák elég szépek, és a hangokra sem lehet nagyobb panasz, de... Az ötletek újítások, a hangulatos grafika és zene fényben különösen kar, hogy a veredő új generáció helyett csupán a futottak még kategóriáját sikerült gyarapítani

Golconda
golconda@skizo.hu

Tanulni, tanulni, tanulni!

A klasszikus veredőskész játékoktól eltérően, a Quest módot játszva lehetőségünk nyílik karakterünk tápolására. Minden megnyert összecsapás után 3 pontot oszthatunk szét öt alapjátékunk között, vagy elajátíthatunk egy speciális képességet a rendelkezésre álló nyelvből. Az erőnk csapásaink sebzését fokozza, életelőnk növelese logikusan több ütés elviselését eredményezi. A védekezési készség növelese egyre bonyolultabb kombók hatásait segíti, míg a mágia regenerációjának gyorsításának haszna egyértelmű, időnként képességeink fejlesztése pedig egyre nehezebb tárgyak felkapását teszi lehetővé (a legidősebb eddig a sarkvidéken felkapott narvál volt). A specialitások megtanulása a fokozatos erősségekkel szemben inkább alvas kis trükkök bevetésére tesz alkalmassá. A manától egy extra mágikus kombót ad, az "airwalk" elnevezésű ugrás közben egy nagyon durva rugást vagy ütést biztosít. A feltámadás minimális életelővel való újralélekedést indokál, míg a regenerációs érelemtérűen folyamatosan nagy hasznát vehetjük. Rövid fejszámolás után mindenki számára világossá válik, hogy tizedik szintet elérve sem növelethetünk összes képességeinket a csillagos éjre, az összes specialitást megszerzve csupán kettőt hozhatunk fel a maximumra. Így egy karakter többféle irányba is fejleszthető, ami a módhoz képest szokatlanul nagy skálát biztosít



MELLETE

- Meglehetősen interaktív a terep
- Jók a fényhatások
- Ötletes újítások

ELLENÉ

- Rossz kamerakezelés
- Blöd sztori
- Kevés karakter

PEREPUTTY

- Virtua Fighter 4
- Sega
- Dead or Alive 2 Hardcore
- Tecmo
- Barbarian
- Titus

4 játékos (multitap)

NTSC

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	75
HANG	80
SZAVATOSSÁG	62

WWW.BARBARIAN-GAME.COM

ÍTÉLET

66



➔ **Ufókárpédig nincsenek! Habár elismerem: itt MÉG voltak...**



➔ **Ebben a stílusban igazán jó játszani!**

■ Las Vegas, végállomás

CRAZY TAXI 3

TÍPUS AUTÓS AKCIÓ KIADÓ    FEJLESZTŐ  MEGJELENÉS   PAL

Amióta a Sega nem a saját gépére fejleszt, kitüntetett figyelemmel kísérhetük nyomán, hogy a cég korábban exkluzív játéka volt, melyik konzolra fog ytatódni. Ezek közé sorolando a Sega taxis átokfutása, mely még a játéktérmekek kezdődött, majd Dreamcaston két epizódot is megért, és most lam: Xboxon jött ki a harmadik rész. Jórágam mindig szívesen álltam be örült taxisnak, ezért sokat vártam az új epizódtól, de amikor napvilágot láttak az első képek a készülő játékról, a látóaktól kisze elszontyolodtam. Abban azonban továbbra is biztos voltam, hogy egy zseniális játékot nem lehet teljesen elrontani. Nos így tünik, bejötték a számításaim, ugyanis a játék tesztelésekor nem ért semmilyen meglepetés – se kellemes, se kellemetlen.

Ha netán valakinek nem ugana be, mirdi is van szó, a Crazy Taxiban nagyvárosok utcán vehetjük fel az utasokat és szállíthatjuk őket az

altaluk megadott címre – hol egy KFC étterembe, hol egy Levi's boltba, hol a kórházba, stb. Mint az utóbbi felsorolásból kiderül, kizárólag olyan, mintha valódi városban járnánk, azonban ugyanez nem mondható el a munkakörülményekről. A valós fizika törvényeit suta doba elképesztő manővereket hajthatunk végre a kocsival: speciális technikák révén rakéta módjára gyorsulhatunk vagy larolhatunk ki, és nem kell törődni sem a KRESZ előírásaival, sem az autóműszaki állapottal, hiszen többszáz méteres zuhanást is sértetlenül uszhatunk meg, és akár a víz alatt is nyugodtan repeshetünk. Tömören tehát ez lenne a Crazy Taxi: újság versenyfutás az idővel, melyhez útfőfőspring és Bad Religion számok adják meg a ritmust.

A Sega illetékesei azt okosan kioldították, hogy nem adják ki külön-külön az első és a második részt Xboxra, hanem egybevonatuk őket a folytatással. A Crazy Taxi 3-ban így tehát megvannak a jó öreg San Francisco-i taxisok (Axl, B.D. Joe, Geena, és Gus), ugyanígy szerepel a New York-i divízió is (Slash, Iceman, Cinnamon, és Hot-D), valamint ezekhez jött még négy új figura Vegasból. A harmadik

resze egyensúlyba hozták az afro-amerikaiak és a sápadt arcúak arányát: utóbbiakat a tancos lábi Angel és a néhézhi Zak képviseli, miközben a krokodilbőr-patás Bixbite és – hogy egy nőnemű is legyen a csapatban – Mrs. Venus, aki a nevé meghazudtolva nem is sulyfelesleggel bír. Ahogy már a kordbóli részeken is megszokhattuk, mindegyik karakter az alkatának megfelelő járgánnyal úoz az ipart, tehát ha egy fúrge kocsi szeretnénk, akkor Bixbite áramvonalas járgánya az ideális választás, míg a legteszebb géppel természetesen az asszonyág rendelkezik.

Újdonságok és régiségek

Egy dolgot már a legelőjeen leszögezhetünk: a játéknak megvan a régi hangulata. Kezddők ott, hogy az immár három nagyvárosra kiterjedő

jeszdedo taxitársaságot egy remek introval mutatja be a játék, s a korábbi részekben már jól bevált konferenciás hangját hallhatjuk. A zenéi anyag sem elhanyagolható, ami ugyanazon előadókól származik – az Options menüben melesleg megunk választástuk meg, hogy az egyes pályáknál az Offspring, a Citizen Bird, a Bad Religion vagy egy a Shuffie biztosítsa a talp-, pontosabban a „kerékáldálót”. Ami pedig a hangulattól a legfontosabb: a Crazy Taxi rajongók elégedettek lehetnek, hiszen a játék fizikáján egy szemernyit sem változtattak. (Ellentétben például az első rész PS2-es konverziójával, ahol irányíthatatlan szintre gyorsult fel a játék.) Igaz, változtattak viszont a régi pályán, és ez a „brand new” West Coast városnegyed nem biztos, hogy ugyanezen rétegek leiszni fog. Akik játszottak a Crazy Taxi 2-vel, nyilván sejtik, miért volt módosításra szűkség. A második rész óta kicsit megváltoztak a szabályok: beiktattak a Crazy Hop mandulát, vagyis az extra rugószt (mely segítségével akár felülű is előzhetünk. Illetve felhajló nélkül is feljutna-

Foglalt néhány palimadarat





➤ Hűsvélt hangulat Vegasban



tunk a hűvökre), valamint lehetővé vált nem csak egy személy, hanem kisebb csoportok felvétele is. Ezeknek megfelelően változtattak kellett a városképen. Az indulásnál például tapasztaltuk: San Francisco jól ismert lejtőinél tehát ezek kidolgozására is gondot fordítottak. Ugyanakkor kivették az ugrató trélerket, amikre már nem volt szükség, illetve olyan helyekre rakták őket, ahol rajuk hatvány megérte volna magasságokba ugrathatunk fel. Átformáltuk továbbá a városrészt két nagyobb egységre: összekötő hídral is, hogy ne lehessen a semmi-be kugranni, magasság korlátokkal látták el igaz, nem mindenhol, és az külön dícséretes: ugyanez farságot nem sprovára nem csupán megerősítették a pályát határáll, hanem helyenként inkább kibővítették. Így például az egyik hűdőlő lehatároltak egy mélygarázsba, ami a nevezhet ma nagyon melyen felszák a város alatt! Másutt a tengerparti alacsony házak fölött átrugatra olyan partszakaszhoz jutunk, ami a korábbi verzióban nem volt benne. Az utasok is teljesen mások, elvörös meg többben

is bepatthathatnak a járgányba, tehát rengeteg helyen kisebb bandák ntk le a járgányunkat. Változtattak a második részöl átvett Small Apple kerületen is, de azon sokkal kevésbé jobbra csak annyit történt, hogy ezúttal este taxizhatunk (Nyilván azért, hogy az alkotók kicsit figyelték a tényeffektusokat, amik csak az Xbox verziót jellemzik.) Az új pályán, a Glitter Oasisban ezekre egyenként meg jobban rámentek, hiszen Las Vegas ugyebár a neon-reklámjairól híres. Csak azt sajnálhatjuk, hogy ezen kívül az új városban nincs semmi különösebb nevezetesség. Akik már játszottak a Crazy Taxi 2-vel, azok a játékmenetel tekintetben semmi újdonságot nem fogtak tapasztalni: ugyanazokat a speciális mozgásokat vehetjük be, és teljesen ugyanaz a „menetrend”. Színes korokkal vannak bekevert az utasok, melyeken belül meg kell állnunk, s ezek színe egyben jelzi is, milyen távoli utra számíthatunk. Miután felvettünk valakit (vagy lakikkal), egy nyitva maradt, merre kell menni a megadott cím eléréséig, de a helyismerettel rendelkező játékosok rövidebb utat is találhat-

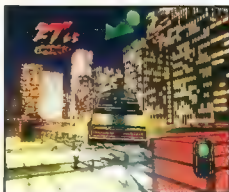
SEMMEL (ALIG) LÁTHATÓ A KÜLÖNBSÉG



➤ Ami így néz ki Xboxon....



➤ ...az így festett Dreamcaston



nak a nyíl által mutatottnál. (Ha netán elfelejtjük a címet, egy gombnyomással újra kikérhető) A taxiora bekapszolásával egy színes visszazsalom indul be, ami az utas túrelmét hivatott mutatni. Szétesetesen annál több boravolat kapunk, minél gyorsabak vagyunk, de az extra mutatóvonalakat, így az előzeteseket és az ugratásokat is pénzrel jutalmaznak. Főleg, ha ezeket – karabókok mellőzéseivel – kombókkal láncozzuk össze. Taxizhatunk Arcade, vagyis játéktérmi szabályok szerint, így, hogy a gyors fuvarokkal egyre kitöltsd az időlimet, de úgy is, hogy fix 3.5 vagy 10 perces meneteket indítsunk. Az utasmodok tekintetében abszolúte hozza a régi formáját a játék, így ezeken kívül van még egy ún. Crazy X mód, amivel egyedi pályákat különleges feladatok kapunk, melyek tulajdonképpen lehetnek alkalmi káknál a speciók megtanulására és begyakorlására. Például pallókán kell felugrunk vagy épp ufolnák kell nekugrunk – természetesen ezeket is időre. A rekordok persze elmúlnak, és szívesen visszat-szakokat is kimenthetünk, hiszen a második rész mutatjára most is van Replay opció.

Pedig hat látnak, és a textúrák sem olyanok, mint amik az ember egy Xbox-járatól elvár Tudom, az emlékek minden megsejtienek, de nem voltam rest előkérni a DC-s Crazy Taximat, s összehasonlítani vele a látottakat, úgyhogy bíztam állithatunk, hogy ezt a játékot majdnem ugyanígy DC-re is kiadhatták volna. Akár az is lehet az érzésünk, mintha a játék meg mindig ugyanazt a háromrészes engine-t használja, mint az első rész. De nemcsak grafikai hiányosságok vannak: nincs például multiplayer játék, és nincsenek új szabályok vagy lehetőségek sem. Ha engem kérdezték volna, én tudtam volna javaslani pár ötletet. Csúszan egy ezek közül: lehetnének turisták határozatlan utakkal, s ha mondjuk valami jó szorakozhelyt szeretnének találni, akkor mi-nél nívósabb helyre vinnék őket, annál több zsozst csempélnének.

Így viszont kapunk egy Crazy Taxi 2-t: összességbe így helyszínen kibővítve, ami ráadásul unalmasabbnak tűnik a többinél. Míg a New Yorkot reprezentáló Small Apple kerületben mindmáig el tudok tenni, s a feljuttott West Coast pályán is rengeteg érdekes elágazás találni (főleg ebben az új formájában), addig a Glitter Oasis mindössze egy belvárosból áll, ahonnan két ut vezet kiéle a vázart, illetve a svagot féle. Egy órai játék után már tövőri hegyre megismerjük a helyszínt. Arról már nem is beszélve, hogy eddig mindkét Crazy Taxiban két városrészt nézhetünk kuncsfaltok után, most viszont a régi városág beépítésével diszkrét elsliskoltak a hagyomány folytatása mellett, s csak egy új pályát van. Számszerűleg tehát hat városrészt lett volna idomos. Szóval a játékok valóban nem sikerült elrontani, az élmény ugyanolyan min korábban, de egy Xbox verzióból-azért jóval többet is ki lehetett volna hozni. Kijelenthetjük ezt annak ellenére, hogy így is az eddig a legjobb Crazy Taxi, de csak azért, mert ebben benne van három (na jó, kettő és fél).

v.m.

zzoi@pva.hu

AZ ÖRÜLT MANÓVEREK

Egy újszülötnek minden jóték, úgyhogy talán nem mindenki tudja, mik is azok a technikák, amikkel a Crazy Taxiban trükközni lehet. Ide a három alapvető eljárás emelkedik egymással, illetve a hátramenetel kombinálva meg egyéb mozdulatokkal is létrehozhatunk, melyek közül itt viszont most csak a Limit Cutot említjük meg. Crazy Dash – Amennyiben a váltót sebességre rakjuk, s rögtön ezután garázsra dűnk, az autoőrül gyorsulása csök. Fontos a jó ritmus elkapása. Crazy Drift – Menet közben rúverbe, majd azonnal sebességre kapcsolva, plusz valamely irányba kormányozva hozhatjuk elő a Crazy Driftet, amivel egy örült forralást hajthatunk végre. Crazy Hop – Ez a mozdulat a Crazy Taxi 2-ben debütált: az ugratás gomb segítségével akár a ház-tetőkhöz keresztül kereshetünk rövidítéseket. Limit Cut – Ezzel a technikával öröletes sebesség-re kapcsolhatunk. Maximális sebességnél nyomni kell egy Crazy Dash, majd ugyesen adagolva kormányzás nélkül Crazy Drifttel növelhetjük meg tovább a tempót.



MELLETTÉ

- Változatlan az irányítás a korábbi részekhez képest
- A játék hangulata is a régi
- Igényesen átalakították a pályákat

ELLENE

- Mindössze csak egy új városrészt van
- Semmi újdonság a játékmenetben
- A grafika nem sokkal haladja meg a DC-s színvonalat

PEREPUTTY

- Grand Theft Auto 3
Rockstar Games
- Crazy Taxi 3: High Roller
Sega
- The Simpsons Road Rage
Electronic Arts

1 játékos

NTSC

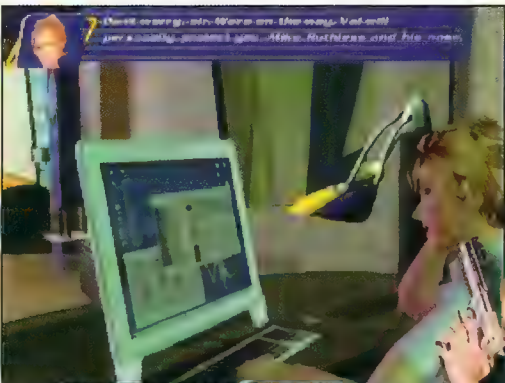
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	69
HANG	90
SAZAVATOSSÁG	92

WWW.SEGA-EUROPE.COM

ÍTÉLET

75

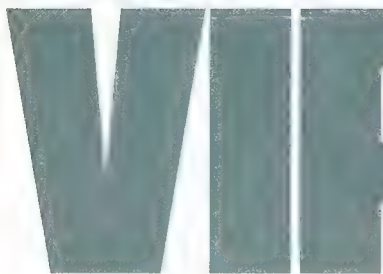


➤ Kérem tartsa a vonalat, lefagyott a Windowsom!



➤ Nem látta valaki a kontaktlencsémel?

■ Bust a gangsta! (szőke játék)



TÍPUS AKCIÓ/STRATÉGIA KIADÓ PAL GÉNY FEJLESZTŐ UBI SOFT MEGJELENÉS 2002.04.04. PAL

A ki figyelemmel kíséri Pamela Anderson karrierjét, az konstatahatja, hogy a nőgyemény a Baywatchban, a Playboyban és a világ legnépszerűbb home-videójában való szereplés után (hoppá, a Barb Wire című filmtörténeli eseményt majdnem kihagytam), mostanság ismét visszatérőben ahhoz a műfajhoz, amelyben először aratott osztatlan sikert: A TV-sorozat, melyben megcsodálhatjuk a hollywoodi plasztikai sebészet udvöskéjét – mily meglepő – a V.I.P. névre hallgat. Ez ismerős lehet a magyar tevézőknek is, aknek nem: a mű egy spéci, csak filmsztárok és más hipergazdag nagymenők által megfizethető testőrnőkség kalandjaiba nyújt betekintést. A sorozat népszerűségét megalapozandó, a Ubi Soft gondolt egy nagyot, megvette a játék licenszét, és most a Playstation 2 tulajdonosok is testőrköhetnek Pamela – illetve sorozatbeli énjé, Valley Irons – és társai bőrében.

A csapat valószínűleg úgy lett összevaló-

galva, hogy még a legvadabb akció közben, shotgunnal a kézben is nagyon trendin nézzenek ki, sőt a szakmai hozzáértésükkel sincs gond, hisz aki egy szál retikullal ártalmatlanná tesz két állig felfegyverzett maffiózót, az már tudhat valamit. A történet úgy indul, hogy megcsordul a Valley Irons Protection telefonja, és a vonalban egy menő plasztikai sebész nyafog, hogy azonnali védelemre van szüksége, mert néhány bergyilkos épp egy operáció közben zavarta meg, és ha nem sielünk a helyszínre, szegény páciense úgy fog kinézni, mint Michael Jackson. Ilyenkor ugyan nem testőrt, hanem rendőrt kéne hívni, de sebal, protitorientáltaltak leszünk – megynk! Miután „megkapjuk” a csapat irányítását, szembeesünk a ténnyel, hogy itt valami Burt a rhyme-ba oltott lövöldözős/verekedős játékhoz lesz szerencsénk.

Háromféle játékmóddal fogunk találkozni. Az elsősben meghatározott idő alatt végre kell hajtunk a képernyőn megjelenő utasítások szerinti kombinációkat. Ígyez-

nünk kell a kontrollér bővítésével, nincs sok időnk a dologra. Ha nem sikerül elsőre, akkor sérülünk és már csak egy kevesebb pontot érő – igaz könnyebb – mózdualtort hajthatunk végre. A sikeresen végrehatott mózdualtort a séreléseink gyógyulásával, és pénzünk – ez egyben a pontszámunk is – növekedésével jár. A akció második típusa az, amikor a megjelenő célkeresztet kell a célpontokra irányítani, és egy vagy több lövéssel kell leszednünk azokat. A harmadikban pedig ismét ügyességünket és gyorsaságunkat tehetjük próbára, amolyan „nyomd meg az X-et ha X-et látsz” stb. színvonalon. Bárhol is viszonyul az ember a sorozathoz vagy Pamelaéhoz, azt azért el kell ismernie, hogy a játékmenet nem erőssége a V.I.P.-nek...

Akkor talán a grafika lenne az? Erősen kétfelm. A szereplők mozgása igencsak feltémasra sikerült. Vannak olyan mózdualtör, melyek egészen élvezhetők, ám a legtöbb animáció igencsak szögletes. A mimikák pedig inkább hagyjuk, az annyira szánalmas,

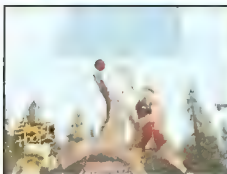
hogy még fiktális sem érdemes. Arról nem is beszélve, hogy az ellenfelek valószínűleg ugyanaból a klonygárból kerültek elő, és fekete bőnyüket is egy helyen csináltathatták – éljen a változatosság! Grafikailag a PS2-ből ennél jóval többet lehet kihozni. A zene és a hanghatások még elmennek, itt nem volt különösebb gond. Ami még fájdalmasan gyájlí lett a játékban, az az, hogy amikor épp nincs akció, akkor a szereplők megpróbálnak poénkodni – na ezt nagyon nem kellett volna! Mákszemnyit sem humoros, cserébe viszont nagyon fázászt. Azon már nem is élveződök, hogy a maffiózók semán otthagyják a mobiltelefonját a bezárt foglyoknál... Ám ez felesleges is lenne, hisz a játéknak – akárcsak a sorozatnak – nem sok köze van a valósághoz. (Vajh egyszer egy Big Brotherből készült „valóságközelí” játékokat tesztelhetnénk!) Ha játékelmény szempontból nincsenek nagy igények, a képek és az ismerős arcok miatt a sorozat és Pamela rajongóinak talán érdemes megszerznie ezt a játékot, ám mindenki más kerülje el szerrel!

Draco
draco@chello.hu

MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
<ul style="list-style-type: none"> ■ Pamela – már aki szereti ■ Könnyű játékmenet 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Britney's Dance Beat THQ ■ Gitaroo-Man Koei ■ ATP Ubi Soft 	<p>GRAFIKA 52</p> <p>HANG 72</p> <p>SZAVATOSSÁG 35</p>	<div>51</div>
<p>ELLENE</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Unalmas, nem túl változatos játékmenet ■ Randa 3D grafika ■ Ostoba sztori 	<p>1 játékos</p>	<p>PAL</p> <p>WWW.UBIISOFT.COM</p>	



➤ Gyanúsaknak gyanús, de nem biztos, hogy Zsákos Fredot látjuk a képen...



➤ Ha pontos, hárompontos!

■ Utcahosszal lemaradt

STREET HOOPS

TÍPUS SPORT KIADÓ KÉZKÖNYV FEJLESZTŐ JÁTÉK MEGJELENÉS

Tény, hogy a legrangosabb kosárlabda bajnokság az NBA, abba pedig ugyebár elég nehéz bekerülni, még akkor is, ha valaki netán született labdázsonglór. Sokan jobb híján az utcán, bandákba verődve gyakorolhatnak, arról almodva, hogy egyszer majd ők is ott lehetnek a legnagyobbak között. (Aki esetleg látta az „Above the rim” című filmet, pontosan tudja, miről van szó.) A Street Hoops koncepciója is valami hasonló, az utcákon fogunk kosarazgatni különböző, barátságos fantázianévű hallgató csapatokban, mint pl. Ankle Breakers, Dominators, Monster Jammers.

A játékot elindítva a következő lehetőségek közül válogathatunk. Először is van a Quick Start menüpont, ahol rögtön belecsöppenünk a mélyvízbe. Semmi beállítás, semmi játékos választás, egyből játszaniunk kell. Valamivel érdekesebb ennél a World Tournament, ami a tulajdonképpeni bajnokság-mód. Itt a nyert meccsek után pénz úti a markunkat, melyből a későbbiek folyamán újabb, jobb képességű játékosokat vehetünk. Említésre méltó még a Full-court pick up, ahol 3 vagy 5 fős csapatokkal kell kiállnunk az ellenfelel. Ennek egy másik változata a Half-court pick up



mód, itt pedig mi választunk egy játékos, aki ellen egy pályánkra kell dobálni. A Create Baller opcióban saját játékos hozhatunk létre, természetesen pénzért, akit aztán elindíthatunk a bajnokságban. Nos, mint ahogyan azt a cím is jelzi, jobbra az utcán kell játszaniunk olyan nagyvárosokban, mint Atlanta, New York, Los Angeles, New Jersey és még sorolhatnánk. Hol egy parkban, hol egy játszótéren, hol egy tornateremben kell helyt állnunk. A játékosok

természetesen nem NBA-sztárok, hanem hétköznapi emberek. Az utcai bajnokaihoz ritkén még számolás sincs a mezükön, sőt a mez sem mindig ugyanolyan, mint a többi csapatnál. Macdonádrág, kapucnis pulcsi, mezel tornacipő – általában ez a standard sportfelszerelés. Az viszont tetszett, hogy különféle kiegészítőket lehet venni a játékosokra, ilyen pl. a cipő, a mez, a napszemüveg, vagy akár egy sapka. Erdekesség, hogy női kosarasokat is be lehet tenni a csapatba – bár ők nem kimondottan hatékony játékosok, a nagydarab izompacskákat erőfőnyeknél fogva simán arébb taszigálják őket.

Ami azt illeti, a játék színvonalát pontosan annyival marad el a mérőadónak számító kosárlabdajátékoké mögött, mint amekkora a különbség mondjuk Jordan és a sikátor-sztár között. Lehet, hogy én vagyok suta, de egy nyamadt hárompontos alig tudtam bedobni, többől kilencszer biztosan mellette ment, még akkor is, ha egyedül álltam a pályánkkal szemben. Az irányítás nehézkes, az EA-s progikkal valahogy sokkal könnyebben el lehetett boldogulni. A csapatválasztás után ugyan lehetőségek nyílnak a gombkiosztás megváltoztatására, de ez mit sem segít. A játékmenet is furcsa, a csapatállítások valami mindig elszarnak.

és ezért az utolsó pillanatban tuti, hogy elveszítjük a meccset. Nem tudnak szerelni, elesnek, csak összevissza rohagnak a pályán – felettébb idegőrió.

A grafika nem túl meggyőző. A cselek, a zsakolások, a „bevetődések” sem lettek túl látványosak, a kamerakezelés pedig néha a kezelhetetlenségig elrontja a játékot, így ez sem kimondottan a program erőssége. A játékosok alig álnak néhány színes poligonból, és attól tartok, hogy a helyszínek sem fognak közönségdíjat nyerni. A látvány messziről még csak-csak elmegy, de ha közelíti a kamera ott már igencsak ronda. A zenét ugyan olyan nagy nevek nyomják, mint a Cypress Hill, az Xzibit vagy a Smut Peddlers, tehát a játék ezen része kivételesen jónak mondható, de ezt akár audio CD-n is meg lehet venni. Vajon miért olyan nehéz megközelíteni az EA sportjátékaik színvonalát? (Legalábbis az is NBA-nek, focival például nincs ilyen gond.) Nem tudni, mindenestre összerészen az egész játék gyenge. A kivételhez rossz, ennek tetejében még koppintás is az egész. Az Xbox-verzióval nem találkoztunk, de aztán ahhoz sem tűzünk nagy reményeket. Az utcai kosárlabda szerelmeseink inkább az NBA Streetet ajánljuk, az sokkal élvezhetőbb, jobb és szebb.

Z.G.

corgan@freemail.hu

MELLETE

- Poénosak a kiegészítők
- Eltálatl zene
- Érdekes a Create Baller mód

ELLENÉ

- Ronda grafika
- Nehékes irányítás
- Gyenge koppintás az egész

PÉREPUTTY

- NBA Street Electronic Arts
- Street Hoops Activision
- NBA Jam Extreme Acclaim

4 játékos

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	65
HANG	80
SZAVATOSSÁG	62

NTSC

WWW.ACTIVISION.COM

ÍTÉLET

64

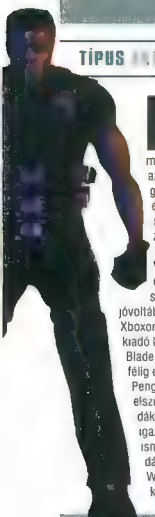


➤ Ezek a mai élőhollak olyan szétszórtak manapság...

■ A Penge ismét kicsorbult

BLADE II

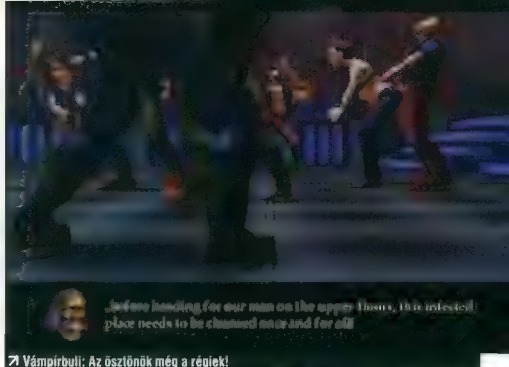
TÍPUS **KIADÓ** FEJLESZTŐ **MEGJELENÉS** NTSC



Hába, manapság nemhogy az európai, de már a tavol-keleti-jövendőmondokban sem bízhatsz meg az ember. A kínai asztrológia tudnillik 2002-t a Ló évének nevezi, holott így szeptember tájékára bebizonyosodott, hogy egyértelműen a vámpirok! Verszvo barátunk a tévé és a mozi nyán megszállását követően az Activision jóvoltából most már PS2-n és Xboxon is garázdaírkodnak. A Blade II-ben ugyanis a legendás félig ember, félig vámpírral, Pengével fejelemezhetjük az elszemtelenedettélőhollat-hordákat. A játék címe becsapós igaz, hogy a mozgásvámpír ismét, sőt, sötétbőrű vámpírvadász és ősz haj mestere. Whistler köszön vissza a képernyőrdi is, de nagysa-

ból annyi közé van a nyáruftón vetített filmhez, mint tyúknak az abechez. A fenyre immunis, minden eddigienél vérszomjasabb, mutáns vámpírok felbukkanása helyett a történet a verszvo három bandájának titkos – és mondanom sem kell – velejeig romlott kísérletei körül forog. Az első részben a Karkov klan toronyházában tesszok tiszteletünket, akik laboratóriumukkal egy Explotica elnevezésű night-club üzemeltetésével próbálják álcázni a szélesebb tömegek előtt. Feladatunk a diszkón keresztül beszivárogni az épület legfelső emeletére (logikus, hogy nem a tetőről indulunk), és az emberi vér DNS és a vámpír DNS keresztézését kutató műszer, no meg az adatbázis elpusztításával lehasználni a család genetikusai ambíciót. Mint később kiderül, sajna kisze elkesztünk, a banda egyes tullei (vagy inkább tulhaloi) ugyanis egyes információorszákat így is képesek voltak eljuttatni szövetségeseikhez, az Arcane és a Head klánjához, így azok érte- kes segítséget kaptak az élő ember testből. Un. Solet Energiát kinyerő gép, valamint eme erőforrásra, a szokványos legyverezettel szinte sebezhetetlen vámpírral, az ún. „reaper” eloolitassához. Nincs mit tenni, eme uzelme-

nek is minél előbb veget kell vetnünk, mielőtt meg ezek a szuperhollak előlünk az abechez. A játék során Penget irányítjuk külső nézetből, aki az elért pontok mennyiségétől függő legyvertarral kaszabolhatja a megatalkodott verszvoakat. Kezdetben csupán egy szeryen tüzeregy pisztoly al rendelkezésünkre, később hozzájuthatunk sörétes puskához, boxerhez, heleszett szélű bumeranghoz, sőt, robbandiskor UV-ényű szétugázó kőgyá-nathoz is. Arzenálunk szemet gyönyörködtető hatékonysággal (automatikus céltávval) porkol hamuvá a gaz élőhollakat, ám mivel municiónk kiapadásával (ami igen hamar megtörténik) csupán harc művészeti technikáinkban bízhatunk, ezért érdemes már az első pályán begyakorolni a megfelelő harcmodort. Ami cseppet sem egyszerű, mivel a kesztők az ún. „360°-os harcrendszert” preferálják, ami a gyakorlatban az jelenti, hogy ellenfeleink a tér minden irányából jöhetnek, így véteinket és rúgásainkat nem gombok, hanem az analóg kar segítségével kell bevin-nünk. Ez a harcok tulnyomó többségében olyan lufutak eredményez, amelyet még a magyar fociban is ritkán látni – ékdben ellenfeleink persze az anyatöldig gyaláznak



➤ Vámpírbull: Az őszlőnök még a régiek!



bennünket. Egyszerűbben fogalmazva: szeryntem a készlőneknek egyedi módon sikerült otvonzniuk a játszhatatlanságot a tokéletes irányíthatatlansággal. Szerencsére csetlész-botlásainkhoz legalább némi segítséget nyújt, hogy bizonyos mennyiségű élőhollat ork nyugalmának biztosítása után, Penge duhet szabadjára engedve veti meg magát a harc forgatagába. Emé állapot emlétsre méltó előnyre az erő fokozásán túl, hogy ilyenkor élőholláthajuk híres katanának, és asztalgéni szeljelhetjük verszvoju rosszakarainkat. Egyebént a játékban sokkal bonyolultabb, mint a játékok. Ennek köszönhetően néhány pálya után már idegeslőződen sávár a játékmenet (volt olyan pálya, ahol 350 vámpírt kellett hidegre tenni). Némi szint csak néhány kuldes csempész a monotonlaba, ahol a gyakásón túl meg némi egyebn telvinalnok is akad (pl. vigyázní Whistlerre, menekülni a Nosleratuk behemót szorny elől stb.), de ezek száma sajna elenyész. Logikai feladatlól ezek után már almodni sem érdemes...

Ráadásul sem a dízajn, sem a hanghatások nem javítanak a játékon. A grafika nem kimondottan csúnya, de hát bőven láthatunk már szebbet is. A trendi breakbeat alapokból építkező muzsika pedig kezdetben ugyan egész felvilágyzó, ám kb. egyórás játékdő után maximum a kimondott mazochistáknak szerezhet némi örömet. Kivétel ez alól egyede a night-club, ahol láthatóan (és hallhatóan) mind a grafikusok, mind a zeneszerzők kielték kreativitásukat, de ez sajnos édeske-vés, hogy kiemeje a Blade II-t a fotogató közepszerűségeből. A film sem a meglesztett szellemi erőfeszítésről híresül el, de a játéknak még a mozi hangulatát is sikerült tönkterelni. Gyenge munka, az Activision-től többet vártunk

Golconda
golconda@skizo.hu

MELLETE

- Rendkívül akciódús
- Akad egy-két egészen látványos helyszín
- Vámpirokat irtani mindig jó érzés

ELLENE

- Közepszerű grafika
- Egy idő után az idegeinkre megy a zene
- Unalmas játékmenet

PEREPUTTY

- Devil May Cry
- Capcom
- Blade 2
- Eve of Extinction
- Eidos

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	65
HANG	50
SZAVATOSSÁG	45

ÍTÉLET

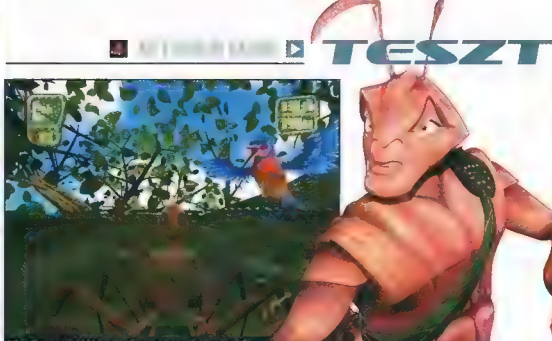
52

I Játék

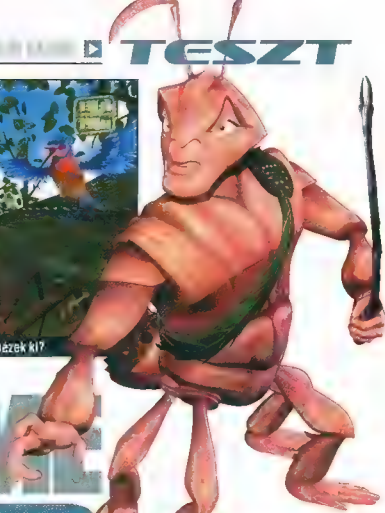
NTSC WWW.ACTIVISION.COM



➤ A Gran Turismo 4 grafikusai próbálgatják az új motort



➤ Sziasztok! Úgye milyen rosszul nézek ki?



■ Nagy kár, hogy megbolygatták a hangyákat

ANTZEXTREME RACING

TÍPUS VERSENY KIAÓD

FEJLESZTŐ SUPERSON

MEGJELENÉS 2002.07.26. PAL

Az 1998-ban a mozik vasznára került Antz[™] (nálnak Z, a hangya néven futott) egy egész jól sikerült, vizuálileg komputergrafikával készült animációs mese volt. Amellett, hogy a blód sztori és az egész röhejes környezet eleve jó alapot szolgáltatott a humoros megjelenítésnek, olyan nagynevű színészek adták hozzá a hangjukat, mint Woody Allen (Z), Sharon Stone (Bala), Gene Hackman (Mandibale). Az sem volt egy elhanyagolható pozitívum, hogy a csillogó színészháttal megáldott Sylvester Stallone – akit az óriásosz Friderikusz-interjú óla meg Gizi néni a földszintről is csak Sly-nak becéz – nem tűnt fel benne egy képpokca erejéig sem, ő is csak kigyúrt hangszalagot rögözött meg a film kedvéért. A milyen tisztelt fejlesztők és kidók áltaiban még a film által keltett érdeklődés hullámainak elcsúszása előtt megpróbálnak rák szórni mindenféle feldolgozást, jelen esetben negy évet kellett várunk...

... megpedig arra egy egy, még az általános filmáratoknál is sokkal szerényebb produkcióval rukoljanak elő a Supersonic Software „mágusai” A játékoktól alapvetően még nem is lenne rossz, mivel természetesen lopott, mégpedig az egyik legjobb helyről: a Mario Kart-féle versenyjátékokból. Izellalibuk egy bajnokságban vesznek részt, ahol céljuk, hogy a szürke (illetve nálnak: a barna) tömegből megkieszkedve a pályá csúcsára jussanak. Az egészen kiképzett előzővel még meg szorakoztatnak is túlsá a játékok álló futamok mindegyikét megnyer-

tük, a hangyátársadalom első helyére lépünk. A játékmotiben egészen elkepesztő újításoknak lehetünk tanúi: ahhoz, hogy megnyissunk egy új versenyt, sikerrel kell vernünk az előzőt. (A mindent!) Amennyiben az utolsó kihívást is győzelemmel fejeztük be, úgy egy addig rejtett karakter is választható lesz, egy véle is nekugor-harakter a sorozatnak (összesen öt hangyás hangyánk van, ebből kezdetben kettő választható) A futamoknak több fajlatja lehet megkezdőzetni: az első típus, amikor másik öt versenyző ellenében kell az első helyet megszerezni, ez lehet egy mezei – esetleg erdei – futóverseny, bogár-, avagy pókölvágás, illetve autóverseny (a jarganyok a Greenpeace legújabb szabványainak teljes mértékben megjelölve természetesen biomechanikusak, pl. van egy szócsehhajásu is). A második verzióban mindössze anny a dolgunk, hogy a megadott időn belül teljesítsük a pályát. Ezek között is szerepel futó-, autóverseny, de repulhetünk egy dongó hátán, vagy snowboard-stílusban csúszkálhatunk lefelé a fán (itt pluszban kapukon is a két halad-nak, a kihagyottakért adobíratás jár). Minden egyes versenyzőnek masok a feladata és mas pályák is kell helytállnia (esetenként változó a számuk, olyan nyolc-iz van karakterenként)

Örömleni jelentenem be, hogy most értünk el arra a pontra, amikor a játékok már csak és kizárólag nyelvi jelzőkkel beszélhetünk. Am a belső tartalmai illeti, pusztán az előző bekezdést előlávva még szorakoztatnak is túlsá a játékok álló olvasó azonban könnyen pórul

jár: az egymás elleni versenyek között ugyanis az ég egy adta világon nincs semmi külön-ség, tökmindegy, hogy gyalogosan, avagy a helyi bogárhátán vagyunk neki a futamoknak. A műfaj úgyebár klasszikus kart-racing, ennek megfelelően vannak felvehető power-up-ok is – ha jól számoltam, van vagy hat! Ebből kettőt rogtan le is húzhatunk, mert a verseny olyan gyors, hogy a megottnak haladókra halo akna és paca egyszerűen használhatatlan, ugyanis nincs időnk hátráplintani, hogy hol is vannak az ellenfelek. A száguldozó versenyársak mmt ritkán jár sikerrel az egyenes vonalon kiülőhő, zoldes színben pompázó mehecske (!) is, ma-rad tehát a célkövetés piros, a sebességnövelő

kek, és a papazol elő világozók. Utóbbi egyetlen említésre méltó tulajdonsága, hogy a hánzlatakor előtűnő specialis „effekt” akkora és annyira zavaró, hogy nem látunk tőle a pályából és a terepből semmit. Ezt a végős feltelessékor nyilvánvalóan humanitárius okok miatt hagyhatták benn a játékban – a környezetet ugyanis sokszor Libia fenyesésének változatossággal vetéskük. Valami elkepesztően gyenge minőségű a taj – és feltehetően nem azért, mert az iszonyatos mennyiségű polygonból álló szereplők animációja úgy letelehnie a PS2-t, hogy ennek kellő sebességi mozgatóására már nem jut kapacitás. Ez már csak azért is megmosolyog-tató, mivel a program a Renderware grafikus motort használja, akárcsak a Time Crisis 2 vagy a Grand Theft Auto 3 – Grath találó

megfogalmazása szerint utóbinnál egy autó több elemből állt, mint itt az egész játék. Igaz, az legalább villámgyors... Atól azért leessett az állam, hogy a játék támogatja a Dolby Surround-hangzást. A nagy kérdés az, hogy minnek? Az óvodai kilofon-órák hangereje és vad energiáját a múlt kódéből 100%-osan visszaidéz, kb. husz másodpercenként újra ismétlődő soundtrackotl ugyanis nem fog felrobbanni a mélynyomónk, arra mérget veszek. A szereplők nem beszélnek (kivindula az előzőekből, szerintem okó örünek ennek a legjobban), a hanghatások pedig zizegesben, rovarlabák mozgaskálásában és egy-egy robbanásban gyakorlatilag ki is merültek. Ha ehhez azt is hozzáveszem, hogy a főszereplő Z-vel oris husz percembe került a saját küldetésének végpóltja, akkor teljes joggal húzhatjuk a szankat. No persze lehet, hogy multiplayerben önfeledt szorakozást és vidám, csilingelő kacajtal hét hónapokat kínál a program – eme a küldetésembe viszont csufosan belebuktam: én ugyan felkínáltam a másik kontrollert minden erre tétergőnek, de a start után egy perccel – noha raggel megmostam a fogam – valami rejtélyes oknál fogva mindenki távozni akart a környezetemből... Summa summarum: és becses kompánja emnél jóval többet érdemelt volna. Jövendőbeli onylikosjelölteknek tszta szívből ajánlom



MELLETE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET						
<ul style="list-style-type: none"> ■ Végül is a film alapján készült ■ Többféle versenystílus ■ Nagyon hamar túlélhetünk rajta 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Rumble Racing Electronic Arts ■ Rayman M Ubi Soft ■ Antz Extreme Racing 	<table border="1"> <tr> <td>GRAFIKA</td> <td>33</td> </tr> <tr> <td>HANG</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>SZAVATOSSÁG</td> <td>25</td> </tr> </table>	GRAFIKA	33	HANG	17	SZAVATOSSÁG	25	<div style="font-size: 48pt; font-weight: bold; background-color: red; color: white; padding: 10px; text-align: center;">28</div>
GRAFIKA	33								
HANG	17								
SZAVATOSSÁG	25								
<p>ELLENE</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ A grafika a Renderware megcsúfolása... ■ A zene alulmúlja a Fásy Múltóban hallhatókat... ■ ...és ennek tetejében még játéknak is rossz. 	<p>4 játékos PAL</p>	<p>WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM</p>							

Kozi
kozi@ipma.hu

LARGO WINCH

X VÉGIGJÁTSZÁS

1. A FOGADÁS

Miután Largo végre megszabadult az újsárgörktől, a hotelbe megérkezve végre lazíthat kicsit a fogadásán. Menjünk ki a balkonra, és beszéljünk a Group W mezőgazdasági igazgatójával, Jenny Lucas-szal. Hamarosan egy második ember, John Sullivan szöktye felbő a csészeit, aki arról értesít hősünket, hogy egy bizonyos Sharon Green vége az elődtérben. Largo kénytelen megismerkedni a cég egy csinos alkalmazottjával: vele beszélve megtudjuk, hogy bajok vannak egy Vera Cruz-beli laboratóriumban, ahol két biztonsági őrt megölték, egy Jack Place nevű kutató pedig elment. Állítólag valami genetikailag kezelt növényről kísérleteztek ott. Alighogy értesülünk minderről, Sullivan újabb rossz hírrel állít be egy névtelen telefonszámot, mely szerint bombák van a fogadás-on. A helyiséget ráadásul nem lehet diszkretnen kiüríteni, mert valaki bezárta az ajtót. Ideje akcióbá lépni: az utolsó asztalnál vegyük fel a karosszékéről a borítékot, amiből egy sajtóigazolást nyúlhatunk elő. Ezután siessünk vissza a balkonhoz, a kuszonővény mellé vegyük magunkhoz a lapotot, majd lépünk át az erkély korlátjára, s árszalonyt a párkányon keresztül a folyosó ablakai, amik nyissunk ki a sajtóigazolással. Az elődtérben hangos ketyegésre figyelhetünk fel, ami nyilvánvalóan a lambéria mögött szűrődik ki: feszítsük le a deszkát a lapattól. Csupán rosszszit tréfának tűnik az egész, valaki egy ébresztőórával csalta el emberünket a társaságtól. Rögtön ki is derül, hogy miért: alig hogy Simon barátunk végre kinyitja az ajtót, sikoltozás hallatszik bentől... Keressük fel Sharon Greent, aki elmondja, hogy a Mexikóból hozott iratokat ellopák, s valami dukalós volt a tereason is. Kérdezzük ki Lucas kisasszonyt is a támadokról, majd térjünk vissza Sharonhoz. Minthogy nagyon izgatott, vegyük fel a pészgót az asztalról és töltünk neki egy pohárral (utóbbi a bapartól csorhatunk). Az alkoholt nyugtató hatással van a pánikba esett nőszemélyre, s megtudjuk, hogy a lakásán meg vannak az említett adatok a számítógépeben

2. SHARON LAKÁSA

A kellemeset a hasznossal összekötve tehát hazakeresjük Sharon-t. A lakása felé egy utónál próbálja elszéni a pénztárca, ainek az összezsere azonban aligha okozhat gondot. Mialatt Largo újdonsult barátjára lezuhan nyúzik, keressük meg a CD-t a mexikói adatokkal a nappaliban, a zongora mellett fölbeben hever. Töltsük be a számítógébe, és nézzük meg a két utolsó fájlt, minek után Largo úgy dönt, elutazik a helyszínre

3. WFOOD KUTATÓ INTÉZET

Mexikóban már Joy Arden is hősünk segítségére lesz: miközben ő elmegy a biztonsági ceget leellenőrizni, nekünk a laborban kell kutakodnunk. Minthogy nem jelentkeztünk be, a titkárnő a portán sehogy sem akarja elhinni, hogy hősünk a nagytérben. Szerencsére van a kőzben néhány újabb vegyük fel az egyiket, keressünk benne egy fotót Largo-ról, majd mutassuk meg a nőnek. Így végre elbocséthatunk az intézet igazgatójával, majd csatlakozik hozzánk Jenny Lucas is, akivel együtt járhatjuk korbe az épületet. A vívárumnál egy kis „baleset” történik: kiszabadulnak a királykobra, az ajtókat pedig bezáródnak. Kerüljük meg a kigyókat, majd a megölték lévő állványzatról vegyük fel a kalapácsot, torjuk be vele a tűzoltó készülék üvegskényét és fűjük le gázal a kobra-akat. Ezek után egyedül kell folytatnunk a vizsgálatokat. Az 1-es laborban az egyik kutató talán tud valamit az elhunyt Jack Place-ről, csak hogy a társa azzal szórakozik, hogy eldugta a mikéret, s ettől teljesen ki van kszűve. Az eszköz a 2-es laborban találjuk, az elfoglalt tudósok asztalán, akit rögtön ki is kérdezhetünk. Salma Paz kisasszony védelmébe veszi az elhunyt, de a címet nem tudja. Ugyanakkor, ha visszajárjuk a bogaras földön a mikéret, annak véleménye szerint még csak tudná kene. Ismét kérdezzük tehát ki a nőt, aki így végre kiböki, amit akarunk.

4. JACK HÁZA

Jack Place lepukkant házába nem túl nehéz bejutni: az ajtó mellett cserépedényben van a kulcs. Így közben elmegy kfragatni a szomszédokat, mi pedig átkutathatjuk a helyet. A fotelet mögött egy tudományos könyvel találunk, belőle pedig egy kis papírdarab kerül elő. A másik szobában, a hűtőszekrényből vegyük elő az üvegcséle citromsavat, és öntsük rá a papírra, így megtudjuk Jack laptopjához a belepő kódot: AGYLAAP. Gépünk be, és vizsgáljuk át Jack fájlijait. Ezek után nézzük bele a szemelteszórába, s az onnan előkerülő adatok kazzettát rakjuk be az üzenetregisztróba (a bejáratnál). Tudomásért szerzünk arról, hogy Jack különféle eszközöket vásárolt, de nem fizette ki őket. Mikor távoznánk a lakasból, az udvaron két fickó próbál minket marasztalni – intézzük el őket. A bunyó végén időben érkezik Joy, ráadásul új hírekkel szolgál: a Group W barátunkat megtámadták, amikor épp azon dolgozott, hogy lenyomozzon egy hackert a Group W hálózataban

5. W. MORGAN

New Yorkba érkezve nézzük át Largo iródjában az e-maileket, majd menjünk fel Sullivanhoz a tárgyalóba, és utaltassuk a ludnawan bányák eladására. Az üzleti megbeszélés után kérdezzük ki Kersenyrdi is, majd menjünk a lifttel a

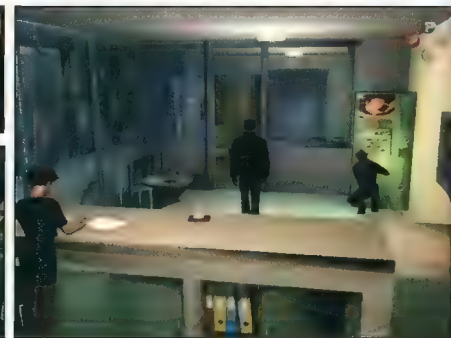
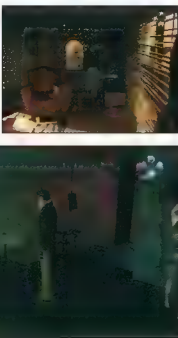
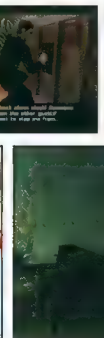
számlőgépterembe, ahol kapcsolatba léphetünk a kórházban apolt számítógép-zsenivel. Az útmutatásai alapján az első hackerfeladatunk az, hogy megtaláljuk a személyt, aki behatolt a rendszerbe. Ennek a rendszernek a védelme száználmas, úgyhogy ez még jobbra csak gyakorlása a számítógépes feladatokon... Ami a lényeg: egy bizonyos Vladimir Kostenko a keresett fickó, úgyhogy irány Őroszország

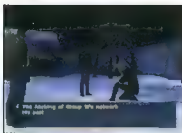
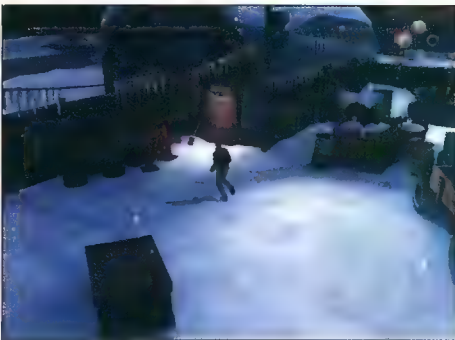
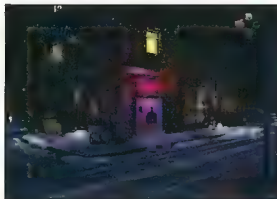
6. VLADIMIR LAKÁSA

Vorogradban Simon lesz a segítségünk. A házmasternél érdeklődjünk Vladimir után, majd amikor az gyanúsunk talál minket, hazudjuk azt, hogy a KGB-nek dolgozunk, és hogy Őroszország érdekeiben járunk el – ez megengyhi az öreg hazafi szívt, és elárulja, melyik lakásban lakik a fickó. Az első emeleten a harmadik ajtón kell benyitnunk, habár a zár még Simonnak is lejtőrest okoz, mert alá van aknázza. Másik utat kell keresnünk, úgyhogy menjünk az eggyel feljebb lévő lakásba, s annak az erkélye felől próbálkozunk – az ágyon lévő koszos lepedőt a szekrényből kivehető tisztával egybekötve remek hagcsól rogtolnóként Simonnak. Igen ám, csak hogy Vladimir az ablakot is csapdával vedte le. Szerencsére ez azonban csak egy egyszerű elektromos csapda, tehát menjünk vissza a földszintre, s a biztosítékszekrényből vegyük ki a lakasoz tartozó biztosítékot. Vladimir lakásában szintén az üzenetregisztrőről hallhatunk érdekes információkat, azonban a szetszort könyvek között megtaláljuk a postafiódak kulcsát. A földszinten lévő ládából egy borítékot vehetünk ki, benne egy levelet, egy bizonyos Omega társaságtól. Ezután térjünk vissza a szobába, ahol a szék támlájára van akasztva Vladimir dzseki, melynek zsebéből egy gyűllászkatulya kerül elő, rajta egy mulató címvél – ekkor végre Simon is végez a bomba hatástalanításával, úgyhogy megy is „mulatni”.

7. AZ OMEGA TÁRSASÁG

Az Omega társaság iródjában mutassuk meg a Vladimirtól elloptott levelet (míntha csak kezbesített akarnánk), minek után már temehetünk az iródjába. Az iródba simán bemehetünk, viszont Vladimir asztalának a földjé zárva van. Jobb híján kénytelenek vagyunk leulni pokerezni a raktárban. Az ott unatozó fickó ugyanis nem hajlando még 100 dollárral sem beszélni, viszont ha vissza tudjuk tölle nyerni a pénzt, úgy köteünk ki, s elárulja, hogy Vladimir aznap nem vitte magával a laptopját. Largo számára ez hasznos infónak bizonyul, s a pénzét a laptopja a 200 dolláros nyerevényét – cserébe kap egy palinzt. Utóbbi dobjuk be a titkárnőnél lévő kávéautomatába, amíttől az elromlik, s hívja kintit a szobából. Ez kedvező alkalom, hogy elcsenjük a szerelő csavaranyuját a szerzőmődelőből, s felfestve az asztalírókat hozzáférjük a laptophoz. A belépési kód kijátszásához íremt egy kis hackerkedésre van szükség. A laptop adataiból fény derül Vladimir kapcsolataira, illetve egy találka időpontjára





8. AZ ORSZÁG

Meglepő módon Simon sehol sincs a bárban. Érdeklődünk utána a részeg fickónál, akitől így megtudjuk, hogy a barátunk túl feltűnően kezdődött, s ezért felvittük az emeletre. Elmondja azt is, hogy mi a ház specialitása, amiből rendelünk is egyet nyomban. Mielőtt a mixer elkészíti az italunkat, átkutathatjuk a kis hátsó rakart, s elvihetünk onnan egy partvizet, valamint a gyógyszeres szekrényből egy kis altatót. Ha megvannak a pirulák, beszélgetünk el a pincérnővel, s miután megtudtuk a nevét, hívjuk fel a bár számát (a skatulyáról olvasható le) a nyilvános telefonról (háttal), és kérjük Tanitát. A csaposnak hazudjuk azt, hogy Tania bátyja beszél, majd az orosz kérdésre először csak koszorújuk meg a torkunkat, az újabb orosz kérdésre pedig akcentussal válaszolunk. Így végül hajlandó a kagylóhoz hívni a pincérlányt, mi pedig ezáltal a felszolgálásra való vödökbe onthetjük az altatót. (Ezzel az emeleti néhezítült kivontuk a forgalomból, aminek hamarosan tanú is lehetünk.) Menjünk ki az utcára, és a partvis segítségével hozzuk le a túlélőt, majd masszuzuk fel Vasyuk el az alatti földi ügyletiútját, a feyveret, és csak ezután nyissunk be a szobába, ahol Simont valljuk. Minden elővigyázatlanságunk ellenére pathetizál aialuk ki, úgyhogy ne használjuk a feyvert: helyette öntsük ki az asztalon álló vödök a taska pénzre, és az öngyújtót használva fenytegetőzünk az egész lágra lobbantásával. A bandafőnök így enged az egésznek, de még sajnós nem írhatjuk le őt. Az utcára érve süssünk Simon után, aki már tudja, hol van a repülőter, ahol Vladimir találkozik a megbízóival.

9. AZ ORSZÁG NEPTES

A replénen már ott várakozik Vladimir, és nem is habozik lúzt nyitni az emberünk. Miközben Simon fedez minket, szaladunk balra a ház mögé, vegyük fel az ást, és azzal döntük le a hordót, ami a hacker lovóldó. Miután a gazember újabb fedezéket talál, toljuk neki a parkoló autót, így megint egy másik helyre kerülgetük át. Utóbbi vacakból szó szerint ki kell fűstöl: az egyik falánál hever egy rongy, a kocsi mögött pedig egy uveg piát vehetünk fel, s e két összetevőből gyorsan mixelhettünk egy Molotov-kökölt. A kocsinál lévő lada-

mögé húzóda „szolgáljuk is fel”. Miután ezzel elertük a kellő hatást, fagasszuk ki a jomadarat. Már epp vezetünk, amikor Vladimir tüzet nyitnak: megjelenik a megbízók helikoptere, amit azonban Simon egy ügyes lövéssel likvidál. Közben viszont megerkez a Főnök is a bárba, úgyhogy egy kis bonyót azért nem uszunk meg. A banda kizsoltással követően Vladimir hullajától egy érdekes gyurút vehetünk el, amit Largo valahol már látott.

10. W MODRÁK

Visszatérve az irodaházba ismét foglalkozzunk kicsit az üzlettel: olvassuk el az e-maileinket, majd liftezzünk a tárgyalóba, és beszéljük le Sullivan-t az épp aktualisan felajánlott cég megvásárlásáról. Ezután térünk rá a jövetelünk céljára: Sullivan szerint a saját irodánkban van egy kép Nerio-ról (Largo aparát), amin ugyanaz az ábra látható, mint a gyűrűn. És valóban: a baloldali ajtó mellett van a kérdéses kép – igaz, mellette megnézhetünk, előbb tesztálunk Sharon féltékenységi jeleneteket. A kép ott van, ahol Largo felelt.

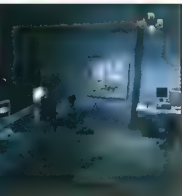
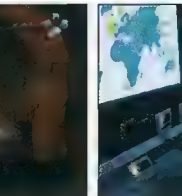
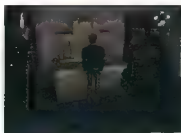
11. SARJEVANE

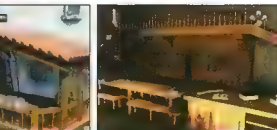
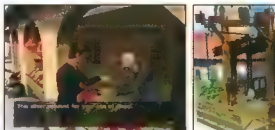
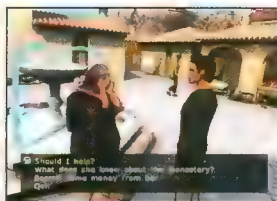
A Sarjevane sziget teljesen elhagyott, ezért áram sincs, úgyhogy már a kikötőben leragadunk. Vegyük fel a sziklafalat, amaszlott vasrúdat, a szerszamoszlából pedig a kalapacsot, valamint a slagnál is nézzünk körül, mert ott hever egy gyűrű. A rúddal feszítsük fel a biztosítékszekrényt, majd a kalapács segítségével fabrikálunk egy „biztosítékok”, amit helyezzünk be a szekrénybe. Ezzel nyitjuk a rács, s átkutathatjuk az épületet. Az ebedőn keresztül juthatunk el a dolgozószoba bejáratához, s bent furcsa szobrokat találhatunk. Azért furcsák, mert kétféle lehet szedni mindegyiket, és valószínűleg a párosítottak egymáshoz a lábukat és a felsőtesteket. Rakuk tehát össze rendszeren a három szobrot, s állítsuk őket az öreg olthára a következő sorrendben. Joseph, Jesus, Mary. Menjünk ki a megnyitott titkos irodába. Egy üres uveg, valamint egy sakk-konyvet vehetünk el az irodaszatrol, utóbbi az ebedőben tegyük le a szaktábla mellé. Szemlatomást egy sakkfeladvány vár ránk, de nincsenek meg a királyok. A fekete király megszerzéséhez töltünk meg az

udvarnál a öveget, és öntsük a vizet a földalatti irodában a keresztútba – a figura az így megnyitja rekeszben van. A fehér király nincs annyira elrejtve: a dolgozószoba asztaljakából egy kis kulcsot vehetünk fel, ami ugyanott nyit egy szekrényt. A meglelt figurákat rakjuk fel a sakkbálára, s rendezzük el úgy az állást, ahogy az a könyv alapján látható. Ismét egy rejteklő nyitlik, és lent egy kis Indiana Jones-féle ingázó sugároz terembe kerülünk, ahol egy kell-selajátatunk, hogy a következő az alábbi betűkre legyünk rá MAURICE. Arra ügyeljünk, hogy a középső szentképet mindenképp elkerüljük! Ha jól csináltuk, a megnyitó kapu egy sziklakapalnóba jutunk, s annak az oltárán egy képkirakos játékkal kell vacakolnunk. Ha sikerrel járunk, megint csak egy rekesz nyitlik, benne egy fura kodszoval.

12. W IRODAHÁZ

A központban szokás szerint átolvashtjuk az üzleti e-maileinket, azonban azok mellett most egy furcsa moszkoldó üzenetet is találunk. Utána a tárgyaló fele Jenny Lucaboa üvözzük, aki szemlatomást csajdolt, amiért Largo menten nem szakti dót a humanitárius szállításnyit ügre. Sebaj: süssünk Sullivanhez, és ezáltal azt mondjuk neki, hogy véletlenszerűen válassza ki, melyik cegbe ruházzon be a két lehtesleges közül. Majd kérdezzük őt az „AXIO” jelentéséről. Elmondása szerint, ez azoknak az adatoknak a kodsza van, amiket csak Nerio láthat. A kulonos e-mailekkel kapcsolatban Sullivan azt javasolja, hogy kérdezzük Kerenskyt. Tegyükünk így, azaz a számítógépterem monitoron keresztül kérjük a tanácsot. Amint javasolja: lépünk oda a Joy mögötti géphez, válasszuk ki az ismeretlen üzenetet, és ezzel indítsuk el a hacker programot. A feladó kitélenek kitérését követően menjünk a saját gepunkhoz, ahol az AXIO kóddal beelépünk új faljakat találunk, melyek egyike meg teljesen ép, s egy ipari kémszervezetről szól, ami meg Nero hozott létre, s egy bizonyos Helena Deckovarr irányított. A CIA-s múltjára tekintettel, kérdezzük erről a nőről Joyt, majd a volt KGB-s Kerenskyt is – utóbbiól megtudjuk, hol is volt tavgy meg van) a székhelye a kémszervezethez. Ezek után válogatunk az épületből, mire a titkárnőnk utának szól, hogy találkozzunk with Sharon Greenneel... a talákn egy infót is megtudunk: Sharon oroszálhálai a lakás pótkulcsát őrzik





13. MALAITTANAH

Egy szardíniai faluban nyomozhatunk tovább, mert állítólag egy közeli kolostorban van a kémközpont. Kérdezzük a magában ücsörgő öregel, aki elmeséli ezt-azt, de hogy hogyan lehet feljutni a kolostorba, azt csak Largo tudja, a bolton. Beszélünk tehát vele is, ezután pedig kimehetünk a faluolá a boltnál alatt, s rábukkanunk a szerzetesek szervizfőjére, ami azonban nem működik. A közelben egy VW Bogar roncsa rozsdásodik. A motorjából vegyük ki az aksiját, amivel megjavíthatjuk a felvonót. Sajnos benzín is kell. A bolton többek között benzint is árul, csak épp szemérmeleni magas összeget kér érte. Largonál pedig nincs annyi euro. Mivel nem tudunk mit tenni, nézzünk szét a faluban, s vigasztaljuk meg az elkeseredett öregasszonyt, hogy megkeressük a fiát. A szikláknál találunk rá, törött lábbal Szállítható állapotba kell tehát hozni. A közeli bokrokban vizsgálódva találunk egyenes ágú, szízsálatagot pedig a VW csomagteréből vehetünk ki. (A csomagteret fedele ugyan zárva van, de nem messze a kocsitól – a köveknél – rábukkanhatunk az eldobott kulcsra.) Ragasszuk tehát egy „sint”, és vegyük kezezésbe a fiút. A fűrészgépként cserébe kapunk egy ezüstmedált, amely úgy tűnik, meglehetősen nagy kanna benzint. Igaz, először azt hiszi, loptuk a medált, ezért kezdezzük meg az öregasszonytól a nevet, és úgy ussuk nyelbe az üzletet. Ha megvan a benzín, töltsük a hűt motorjába, és húzassuk fel magunkat

14. A KÖZELI KOLOSTOR

Érdekes módon fent azonnal ráismer az egyik szerzetes Larga, s már rászánja is a többieket, ha Joy el nem intézné – tehát csak észleztetéséről van szó. A pófát átkutatva egy mágneskártyához juthatunk. Hogy észrevetnénk maradhassunk, vegyük ki a kosárból a két csuhát, és öltöztessük át hőseinket. A balkon korlátján találunk továbbá egy rongydarabot, egy kis faladán pedig kotelet: ezekkel kódotörzök meg, illetve némtűnk el a leutott szerzetest. Joy ezalatt előremet, hiedt menjünk mi is utána a kolostor belső feje felé. Egyelőre azonban ne keressük őt, mert ha rossz csuhához szólnak, akkor lebukhatunk. Helyette menjünk

be a dupla ajtón a templomba, és tuntezzük el a lézérácsokat az oltártól: ehhez akasszuk le Saint Philbert képet (balra), és nyomjuk be mogotte a kapcsolót. Az oltár mögötti szobron egy kis rés látható, vagyis ott kell használni a mágneskártyát. Hatasára kis ajtó nyílik a terem végében, ami egy lifthez vezet. Az emeleten keressük fel a könyvtárat, ahol végül fel a piros és a zöld könyvet. Az előbbi a lepcső alatti polcra rakjuk, utóbbi pedig fenn a galérián a negyedik polcra (az ablakok felől számlálva). Ezzel alul fordul az egyik szekrény, s azon két laccal rögzített könyvet húzhatunk ki. Largo konstataja, hogy ez egy kétszemélyes kapcsoló. Térjünk vissza akkor az udvarra, s a másik lehetséges ajtón menjünk be. Ott a folyosón balra, a második szobában várakozik Joy, akit hívjunk el a könyvtárba, és működössük a könyves mechanizmust. Természetesen egy rejtejkárót táruul fel

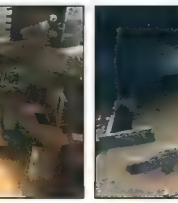
15. A KÖZELI KOLOSTOR

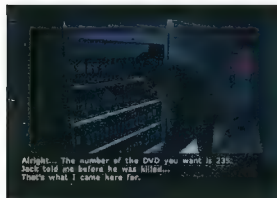
A járat egy számítógépteremhez vezet, de belépni öngyilkosság lenne. Viszont van egy másik ajtó is, amit fellel-szithetünk a fészuellélt – e röglönözött szerszámmal a falról akaszthatjuk le. Az ajtó egy kis rakéta, ahol egy gázmaszkot találunk a falra függesztve, az alatta lévő ladában pedig egy palack altatógázt. A bicskát se hagyjuk ott a másik ládán. A palackkal menjünk arra a folyosóra, ahol Joy várakozott, és jobbra az első ajtónál fújunk be a gázmaszkot felcsatolva továbbmehetünk. A helyi számítógép-hálózatot megtalálhatjuk az elloptott mexkoi anyagot, ami bizonyítja az összefüggést a szervezett és az incidensek között. A továbbvezető ajtó üjlienyomel-scannerral van ellátva, ezért most műszerszednünk kell: a bicskával felszissuk le a scanner fedelét és okozunk rövidzárlatot. Ezzel a központi szerverekhez jutunk, ahol egy hacker melóval bázisban fájlokhöz férünk hozzá (ezek a mexikói szabotázs-ról szólnak), valamint megnyitunk egy újabb ajtót. A diszes irodában forgasuk el az afrikai szobrot, és nyomjuk meg rajta a gombot: ezzel megnyílik az irozástal alá, benne Helena Decovar számítógépével. Ismét hakker-tudásunkat kell elővenni, minkeutan adatok kerülnek elő egy Nightshift nevű terrorszervezetről, az egyik e-mail pedig arról számol be,

hogy egy terhelő bizonyítékokat tartalmazó DVD-T veletlenül otthagytak a laborban, s ezért hamarosan egy kommandó küldenek Vera Cruzba. Valahogy meg kéne előzni a fickókat! Előbb azonban meg ki is kell jutniuk a Joy által aláaknázott kolostorból, ráadásul már a rosszküls is eoredozek... A bejáratnál úgy tűnik, megszokott az összekötött csuhás, ezért a tavozásnál fel kell húzni a liftet

16. NYITÓ KUTATÓ INTÉZET

Mivel nincs vesztegetni való idő, az éjszaka leple alatt be kell történni Largo saját laboratóriumába – Simon ellátja hősünket mindenféle szerszámmal. A kerítésben áram van, ezért először is elő a fogóval, s vágjuk le a csákyánkról a drotköteleit, azt vágjuk meg kettőbe, és ezekkel hidaljuk át a kerítés aljánál az alsó két vezeték. Ha megvagyunk, átvaghatjuk magát a kerítést is, és a lyukon bejuthatunk. Az alacsony falak takarásában kusszunk egészen közel az ördökhöz, majd mután megbizonyosodunk a létszámukról, jellezzük a csőpöngőn Simonnak, hogy indíthat egy figyelemelterelő robbantást. Az imáron „tisztá” terepen menjünk fel a tüdőpöcsön, és a pajszernk segítségével feszítsük fel az emeleti ajtót. Bent keressük meg a két piros kapcsolót, ekkor Largo megállítja, hogy a ferítőtelő kamra nyitásához egyszerre kell ekezel lenyomni. Egyedül léven trukkhöz kell folyamodnunk. Betörőként nem kell aggodnunk a rendőrségi pecsétet felszakítása miatt, s átmehtünk a viváriumhoz, ahonnan egy tekerős dróttal tethetünk vissza a laborba. Az egyik asztalról egy kémcsőnyi savat vehetünk fel, ezt követően pedig hozzá is láthatunk az emeltett tüdőközhöz. Küssük egy hosszabb dróttal a plátonon lévő fűstérkezőre (a sarokban lévő kapcsolónál), arra akasszuk rá a csákyánkból maradt horgot, az így kialakított lengősúlyt küssük ki – megnit egy kis drót segítségével – a korláthoz, s öntsünk erre a rögzítésre savat. Largo ekkor gyorsan a másik kapcsolóhoz rohan, s egy jól időzített mozdulattal követően már nyitva is áll az út a másik laborhoz. Ott szinten van egy ajtó, ami korábban zárva találtunk, most viszont egy logikai feladvány keretében kinyithatjuk. A zárnyelveket kell megfelelő sorrendben tologatni. (A szabályok magyarázása helyett inkább eme a megoldás. balra 1., 2., 1., 3., jobbra 1., 2., 1., balra 3.,





Alright... The number of the DVD you want is 235.
Back told me before he was killed.
That's what I came here for.



1., 2., 1., 4., jobbra 1., 2., 1., 3., balra 1., 2., 1., jobbra 3., 1., 2., 1., balra 4., 1., 2., 1., 3., jobbra 1., 2., 1., balra 3., 1., 2., 1.)

A DVD nincs a helyén: Salma Paz rejtette el, aki azt hiszi, Largo nyíltotta meg a kollektáját, s egy pistolyt szerez. Hősünk rejtette el a pistolyt. Végül azonban sikerül meggyőzni őt, úgyhogy már csak a kutat kell tudnunk.

17. W IRODAVÁZ

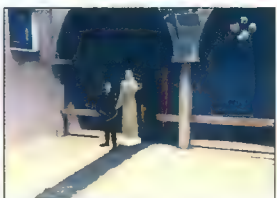
Largo avig varja, hogy megnezhesse a DVD-t, tehát siessünk az irodájába és tegyük be a gépbe. Most lathatjuk, milyen kísérletek folytak titokban a laborban. Hősünk elbeszélget a látottakkal Salmával, amit a titkárnő szakít félbe, s arról értesülünk, hogy védett e-mailünk érkezett a számítógépterembe Sharontól. Ha akarunk, felmehetünk Sullivanhez fogadni a gratulációját az üzleti sikereink miatt, majd igyekezzünk a számítógépterembe az üzenet miatt. Mint kiderül, Sharon találkozik akar velünk. Ez a találka azonban más lesz mint a többi...

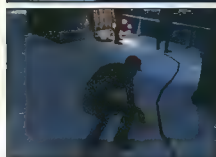
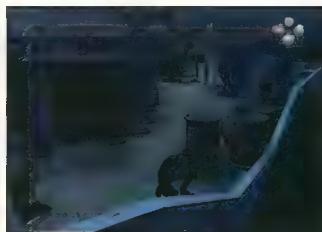
18. SHARON LAKÁSA

Kopogtassunk kitalálóan Sharon ajtaján, mire végül Largo rászánja magát, hogy benyissunk – ugyanis az ajtó nincs bezárva. Beljebb lépve aztán hirtelen gázszagot érez. Hősünk véres ruhában, egy baseballütővel a kezében tér magához. Sharon hullájának a társaságában. Az ajtó zárva: nyilvánvaló a csapda, amiből mihamarabb szabadulni kell. Végyük ki a szekrényből a szmokingot, a kisasztalról a hajlót, és az egyik pipereasztalról az öltőt. Vágjunk ki a paravánból egy kis papírdarabot, azt csuszassuk át az ajtó alatt, és a hajlótól lökjük rá a zár kulcsláncán lévő kulcsot. A szobából ezzel ugyan kijutottunk, de a lakásból még nem. Szerencse, hogy ugyebár már tudjuk, hol a kulcs! Menjünk ki az étkezőhöz, és az asztalon álló Bourbonból vegyük magunkhoz, és öntsük az akváriumba. A kihálasztott kulccsal kinyithatjuk a bejárót, s ugyanott rögtön megkaphatjuk a szmokingot, mielőtt meg kilépnénk az ajtón. A lift helyett az ablakon keresztül távozzunk a folyosóról.

19. SARJEVANI

A koholt vádak elől Largo a Sarjevane szigetre menekül Salmá, Joy és Simon társaságában. Mielőtt Salma kiértékelje a DVD adatát, ki kideríthetjük, ki ölte meg Sharont, hiszen ugyanarról a személyről van szó, mint aki a hamis e-mailt küldte. A dolgozószoba számítógépénél tehát ismét hackerként kell helytállnunk csak bőljünk rá a kérdéses e-mailre. Meglepő a fejlemény: az üzenetet Jenny Lucas adta fel. E felfedezést követően ugyanitt – a számítógépen – nézzünk bele Jenny Lucas személyi anyagába, amiből az derül ki, hogy nem az Államokban született. Kérdezzük erről Simont, akit kint találunk egy kis udvartól zugban. A barátunk azt tanácsolja, Kerenskyvel érdeklődjünk. A számítógépen keresztül lépünk vele kapcsolatba. Kerensky javaslata az, hogy az FBI adatbázisában nezzünk körül. Töltsük be a hacker programot, amivel így végül azt tudjuk meg, hogy Jenny Lucas egyenlő Helena Deckovarral. Konzultáljunk Salmával, s a számokból hamar kiderül, hogy a humanitárius segélyt akarják megmérgezni. Szóljunk oda Kerenskynek, hogy akadályozza meg a hajó kifutását, ami azonban sajnos már lehetetlen. Raadásul amikor távoznánk a szigetről, a Nightsift embereibe botlunk. Többen vannak, úgyhogy egyenként kell elintéznünk őket. Menjünk le a sziklakapóházhoz, ahol most nyitva áll egy rács a küköri felé. Ott kapcsoljuk le a zárlatos transzformátorházat, majd vegyük fel a földről a drótot, és kössük össze a tuloldali transzformátorházzal. Kapcsoljuk vissza az áramot – ezzel a küköri órének annyi, valamint kinyílik egy másik rács a kapuinban. Azon keresztül egy másik terrista mögé jutunk, akit a szobor elfordításával





úthetünk le. Az udvaron újabb terrorista lófrál, úgyhogy forduljunk sarkon. Irány a dolgozószoiba, illetve az oda vezető ut, ahol megtalálhatjuk Salma nyakancsát. Ezt az ókszerű csalinak fogjuk használni: rakjuk le a „bójtus” teremben a leszakado, közepes platform (vagyis a szentkép) mögé, majd fent hajtsuk a vázát a kandelabóhoz, hogy az ebedő órá felfedezze a jaratot... immár csak az udvaron strázsáló fickó van hatra. Őt felülről közelítsük meg, és a harangkötélet dobjuk a nyakába. Sajnos erkezik az erősítés, de azokkal Joy-jal valitve elbánhatunk. Salmát viszont elrabolják

20. A THERMÁJÓ

A humanitarius szálalmányt a Nightsmilt emberei örök. Végük magunkhoz a csákiát, amivel a hajóra feljöttünk, és menjünk a hajó orrába, ahol feszítünk fel vele a konténer oldalán lévő kis szekrényt. Egy kezes drothoz jutunk, amit a konténer rögzítő gyűrűhöz kössünk ki, majd harangozzunk a közelben oládkodó órnak... A következő két terrorista pont egy elektromos vezeték mellett beszélget, s annyira el vannak foglalva, hogy atonsanhatunk mögöttük, s a fedélzetről egy vödört csenhetünk el. A hajó orrán van egy vízcsap, ahol töltünk fel a vödört, és óvatosan ontunk ki a két fickó lábához. Ezek után már csak csatlakoztatni kell a vezetéket, illetve aramot kell adni az aljzat melletti gombbal. A két hulla mellett egy feszes kötélet fedezhetünk fel a hajó korlátján kívül. Erre kapaszkodjunk

rá, s Largo a megfelelő helyen automatikusan a hálálba csalogtja az órát a fedélzetről, utána pedig feljebb maszhatunk a létrákon

21. A THERMÁJÓ

A hajó oldalánál, a festőeszközök között egy franciálucsolót találunk, ha pedig lejjebb megyünk a lépcsőn, egy kötélet is felvehetünk a földről. Utána a fentebb lévő ajtón menjünk be a hajóba. Lefeje haladva az egyik mellékutat gőz zárja le, az egyik fordulóban pedig egy törött nyél van a falnak támasztva. Utóbbival masszunk be a bejárati ajtónál a szellőzőcsatornába, és akasszuk meg a forgo ventilátort, amí módul így egy kulcsot vehetünk ki – és mellesleg egy beszélgetést hallgathatunk ki. A kulccsal kinyithatjuk a rácsot a szellőzőcsatorna másik elágazásánál, s mögötte egy csapat zárhatunk el, amivel megszünk a folyosón a gőzkisapodás. A folyosó zárt ajtóhoz vezet, viszont elvihetünk onnan egy olajpót, amivel megkenhetjük a szellőzőrács szeleit az egyet lejjebb lévő fordulóban, és elhúzzhatjuk azt. Kösszünk be, és a jarat végén dobjuk az ór fejére a franciálucsolót, majd ereszkedünk le (a kötéletet a kinyitott rácshoz kössük). A rákterben megtaláljuk Salma Pázt, de a terroristák is megtalálják minket. A kemény küzdelem után Joy is megerkezik, és segít kiszabadítani Salmát, aki szerint a terroristák főnöke említett egy bizonyos 682-es kódot. Salma és Joy elhagyják a hajót, amit viszont nekünk még fel kéne robbantatnunk. Az említett kód a rákterből nyíló fegyverraktárhoz szükséges, ahol vegyük fel a detonátort a kis táskából, és a plastizkót a földről. A bomba-hoz időzni is kell, amit a rákterben kell keresnünk, az egyik hordóban. Az órát szereljük össze a detonátorral, csatlakoztassuk a C4-et, majd az egészét helyezzük el a kis faláldában, a fegyverraktárban. Helena meglep minket, de Largonak van annyi lélekjelénte, hogy bejárja az ajtót, és ezután a létrán keresztül menekulhetünk. Fent, amikor kilépünk a szabadba, ismét utólr minket, mikor is elmondja a motivációt. Ez már a végjáték. Helena szerencsére pusztá kézzel küzd meg velünk, így egyszerű elintézni: csak hajtsuk neki a hígítós kannát, amivel elavítjuk, és dobhatjuk a késünkkel



Hétvégén is tudsz vásárolni!
PS2 - GBA - GBC
PS - Xbox - GC
Játékok nagy választékban!
Vétel - csere - eladás!
 Petőfi Csarnok Bolthírad
 szombaton és vasárnap 7.30 - 13.00
 06-20-416-4852

KONZOLIUM
 1064 Budapest, Rózsa u. 80 (Nyugatiál)
 Tel: 268-1032 Web: <http://www.konzolium.hu>
 Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 10-18h

- JÁTEKOK
- KIEGÉSZÍTŐK
- HASZNÁLT ADÁS-VÉTEL
- BESZÁMITÁS, SZERVÍZ
- POSTAI KÜLDÉS

Logos: GAMECUBE, XBOX, Dreamcast, PlayStation, PlayStation 2

Dream Land
 1067 Budapest, Kunyad tér 12.
 Tel: 479-0812 Fax: 479-0813
 Nyitva: k-p 10.00 - 17.00
 szombat: zárva

Playstation2 lemeztár 4.990,-
GBA játékok 7.990,-
Tartozék vásár minden konzolra!
PS2 eredeti 8MB memo 9.490,-

Árzuhanás!!!

PS2, Xbox és Gamecube
alapelemek most alacsonyabb áron!
Postai csomagküldő szolgálat! Szervíz!

A Nyko termékek kizárólagos magyarországi Forgalmazója

Gyorsszervíz 1 nap alatt, korrekt áron, garanciával!
Csomagküldő szolgálat!
DVD filmek készpénzes vásárlása!

Playstation 2 játékok órlási kedvezménnyel!!!

Playstation 2 játékok árai:

- Soul Reaver 2 7990,-
- X Squad 3490,-
- Turok Evolution 12990,-
- Tekken 4 13490,-
- Medal of Honor Frontline 11990,-
- Resident Evil Code: Veronica X 7990,-
- Metal Gear Solid 2 7990,-

Grandia 2	7990
Project Eden	4990
Warriors of Might and Magic	4990
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	4990
World Rally Championship	7990
Paris-Dakar Rally	5990
Portal Runner	4990
Star Wars: Starfighter	4990
Spy Hunter	5990
Alone in the Dark 4	5990
ICO	6990
Pro Rally 2002	7990
City Crisis	4990
Silent Scope 2	5990
Supercar Street Challenge	4990
Ace Combat 4	7990
Twisted Metal Black	4990
FIFA 2001	3990
Oni	3990

Akció!!! Nintendo 64 gép 9990,-

Megunt lemezedet, használt gépedet megvásároljuk, vagy vásárlás esetén beszámítjuk!
Viszonteladást rendkívül alacsony áron kiszolgálunk! Mennyiségi kedvezmények!

Game City 1139 Bp, Gómb u. 34. 06-30-9424-650



CHEATEK

X PLAYSTATION 2 X GAMECUBE X XBOX X GAMEBOY ADVANCE

PlayStation 2 cheatek

Blade 2

Órökélet

Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása mellett vigyük be: Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Kör, Le, Bal, Kör, Fel.

Minden fegyver

Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása mellett vigyük be: Négyzet, Kör, Le, Bal, Kör, Fel.

Küldetés megnyitása

Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása mellett vigyük be: Le, Fel, Bal, Fel, Kör, Jobb, Le, Négyzet.

Daywalker nehézségi szint

Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása mellett vigyük be: Bal, Kör, Fel, Le, Négyzet, Kör, X.

Végtelei látóviszags

Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása mellett vigyük be: Bal, Le, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Fel.

Végtelei lőszér

Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása mellett vigyük be: Bal, Kör, Jobb, Négyzet, Fel, Háromszög, Le, X.

A barátságos teremtmények sérthetetlenek

(csak akkor testőrökünk)

Pauzáljunk, majd az L1 nyomva tartása mellett vigyük be: Négyzet, Kör, Háromszög, X, Négyzet, Kör, Háromszög, X.

David Beckham Soccer

Edit Player optio

Válasszuk a Professional Player bizonyítványt a Train With Beckham módban, és lőjünk legalább öt gólt a Free Play-nél az „Edit Player” opció ezután „Game Settings” képernyőn lesz.

Manchester Eleven csapat

Válasszuk a Professional Player bizonyítványt a Train With Beckham módban, és szerezzünk legalább 20 pontot a Target Free Kicksnél, hogy megnyissuk a Manchester Elevenet a barátságos mérkőzéseknél, a Beckham's Teams csoportban.

World All-Stars csapat

Válasszuk a Professional Player bizonyítványt a Train With Beckham módban, és szerezzünk legalább 20 pontot a Target Passingnél, hogy megnyissuk a World All-Starst a barátságos mérkőzéseknél, a Beckham's Teams csoportban.

England Eleven csapat

Válasszuk a Professional Player bizonyítványt a Train With Beckham módban, és szerezzünk legalább 15 pontot a Target Crossingnél, hogy megnyissuk az England Elevenet a barátságos mérkőzéseknél, a Beckham's Teams csoportban.

Klasszikus meccsek

Válasszuk a Professional Player bizonyítványt a Train With Beckham módban, és szerezzünk legalább 15 pontot a Target Shootingnél. Válasszuk a Classic Match opciót az arcade módban, s ezzel elérhetővé válnak az American Samoa vs. Australia, Brazil vs. Italy, Calais vs. Nantes, Manchester vs. Munich Whites, Manchester vs. Leeds és Italy vs. England meccsek.

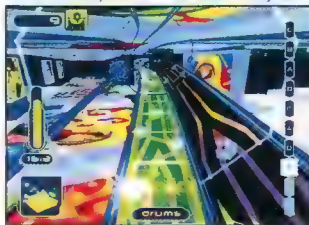
Bónusz stadionok

Válasszuk a Professional Player bizonyítványt a Train With Beckham módban, és teljesítsük a Panel Bash-t kevesebb mint 10 másodperc alatt. Válasszuk a Game Settings opciót a Friendly Series módban, s ott találjuk az Aztec Arena és a Bouncy Castle stadionokat.

Frequency

Cheat mód

A címképernyőn üssük be: Le, Jobb, Fel, Bal, Fel, Bal, Fel, Jobb, Le. Ezek után vihetjük be az alábbi csalogásokat valamelyiket



Extra autocatcher

Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Jobb, Bal, Fel.

Extra multiplier

Játék közben üssük be: Jobb, Bal, Bal, Jobb, Fel.

Extra bumper

Játék közben üssük be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Fel.

Extra crippler

Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Le.

Extra freestyler

Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Jobb, Bal, Le.

Extra neutralizer

Játék közben üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel.

Ékkő grafika

Játék közben üssük be: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Bal.

Nincs rács

Játék közben üssük be: Le, Fel, Fel, Fel, Jobb, Bal, Bal, Jobb.

Recés széltek

Játék közben üssük be: Le, Fel, Fel, Le, Le, Fel, Fel, Le.

Listen mód

A szölv játék menüjében üssük be: L1, R1, R2, Select.

Practice mód

A szölv játék menüjében üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, 3xX.

Rejtett dal

Pauzáljuk le a játékot és üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Bal. Ezután térünk vissza a játékhoz, és lejezzük be az aktuális dalt. Így jelenik meg Ehsant „Elbia” című száma a remix képernyőn.

Hidden Invasion

Easy mód

A címképernyőn vigyük be: Fel, Le, Le, Fel, Bal, Bal, Fel, Jobb, Jobb, 3xFel. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

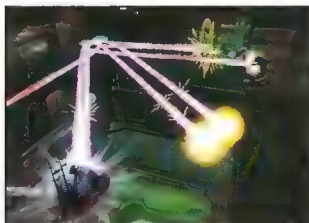


**Nagy fejek és deformált testek**

A címképernyőnél vigyuk be: Bal, Bal, Fel, Fel, Jobb, Jobb, Le, Le. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk

Oogie Boogie mód

A címképernyőnél gyorsan forgassuk a bal analóg kart az órajárással ellentétben négyzer. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

➤ Men In Black 2: Alien Escape**Örök bolti fegyver**

A „Press Start” képernyőn ussuk be: Bal, Jobb, Fel, Le, L1, Kör, Háromszög, R2, Bal, Le, 2xNégyzet.

Örök spread fegyver

A „Press Start” képernyőn ussuk be: L2, R1, Kör, L2, Le, Fel, L1, Jobb, Bal, X.

Örök homing fegyver

A „Press Start” képernyőn ussuk be: Jobb, Fel, Négyzet, L1, Bal, Bal, L1, Bal, Kör, Bal.

Örök beam fegyver

A „Press Start” képernyőn ussuk be: Bal, Kör, Háromszög, Jobb, L1, Négyzet, Bal, R1, R1, Háromszög

Nincsenek powerupok

A „Press Start” képernyőn ussuk be: Le, Fel, X, Négyzet, Le, Fel, X, Négyzet, L1, L2, Négyzet, Kör

Boss mód

A „Press Start” képernyőn ussuk be: R1, Háromszög, Le, Le, X, L2, Bal, Négyzet, Jobb, Háromszög, R2, L1

Ügynök adatok

A „Press Start” képernyőn ussuk be: Fel, Le, Kör, R2, Bal, L2, Jobb, X, R2, Négyzet, Fel, R1

Idegen adatok

A „Press Start” képernyőn ussuk be: Négyzet, L1, Kör, L2, Le, Háromszög, R1, Jobb, X, Bal, R2, Háromszög

„Making of” opció

A „Press Start” képernyőn ussuk be: Kör, R2, L2, Kör, Háromszög, Le, Négyzet, X, Jobb, L1, X, Fel

MLB Slugfest 2003

A cheat kódok bevitelére.
A match-up képernyőn a Négyzet, az A és a Kör gombon nyomkodással válasszuk ki az alakokat. Az alakok közötti listán szeljenek a csapatok, hogy a megfelelő gombot megnyomva kiadjuk a csapatot. Majd az A és a Kör gombokkal válasszuk ki a D-padat, ami a megfelelő irányba nyitja, és az A gombbal a kiválasztás kódját. Egyezzen akár több kód is bevitelére!

A csapat	Hátsó csapat
Horsas team	2-1-1 Jobb
Todd McFarlane team	2-2-2 Jobb
Terry Fitzgerald team	3-3-3 Jobb
Nincs taradasi	3-4-3 Fel
Falio	0-0-4 Fel
Wille ur	0-0-4 Jobb
Buzogányváltó	*** **
Maximum sebesség	*** **
Maximum erő	*** **
Maximum írás	*** **
Nagy teljes	2-0-0 Jobb
Gumilabda	2-4-2 Fel
Tournament mód	1-1-1 Le

➤ MX Superfly**Mindent megnyitni**

A főmenüben vigyuk be: Háromszög, L1+Bal, Négyzet, Háromszög, L1+Jobb, R1+Le, R1+Jobb, Select

Az összes motor

A főmenüben vigyuk be: L2+Négyzet, L1+Jobb, L2+Kör, L1+Bal, Négyzet.

Az összes pálya

A főmenüben vigyuk be: Háromszög, Jobb, L1+R1, Négyzet+Kör, L2+Kör, Négyzet

250cc Freestyle

A főmenüben vigyuk be: Fel, L1+Fel, Négyzet, L1+Jobb, L2+Le, L1+Bal.

Az összes motoros

A főmenüben vigyuk be: Jobb, L1+Jobb, Le, L1+Bal, Jobb, Négyzet.

➤ NBA Live 2002**Speciális cipők**

A játékoskreatálás képernyőjén tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R2 kombinációt és ussuk be: Háromszög, Kör, Négyzet.

Super Star statisztika növelése

A főmenüből nyomjunk Kör-t, hogy elérjük az aktív menüt, majd válasszuk a „Roster”, illetve az „Edit Player” opciót. Egy super star játékos jelenik meg, amennyiben a „Create a Player” listán nincs bejegyzés. Nyomjuk le az R2-t, amivel növelhetjük a játékos statisztikáit. Másik játékos választásához nyomjuk le az L2-t, amivel visszatérünk a „Create a Player” listához, majd nyomjuk le a Startot és váltunk másik játékosra.

Kareem Abdul-Jabbar

Menjünk a 80's Legend teamhez, ott tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2-t, és ussuk be: 3xNégyzet, 4xKör, Háromszög, X, X, Select. Majd menjünk az exhibition módhoz és nyomjunk L2-t a „Rewards” eléréséhez. Aktiváljuk a „Legends” opciót, lépünk ki az exhibition módból, és menjünk a rostershez, ahol vegyünk elő az ügynökök közül Kareem Abdul-Jabbar-t, és rakjuk be egy csapatba. Ezután térjünk vissza az exhibition módhoz, és indítsunk egy játékot.

Michael Jordan

Noha Michael Jordan nincs benne a játékbán, ha a nevével kreálunk egy játékos, a kommentár mindig meg fogja említeni, amikor vele csinálunk valamit

➤ No One Lives Forever**Pályaválasztás**

A főmenüben adjunk rá a „Load Game” opcióra, tartsuk lenyomva az L3+R3 kombinációt és nyomjunk egy X-et, ezzel belépünk a „Select Mission” képernyőre. A pályaválasztás nincs hatással a memóriakártyára, hacsak nem mentünk állást.

➤ Pro Rally 2002**Az Arcade mód bónuszai**

Nevünknek adjuk meg: „THEMASTER”.

Az összes pálya

Nevünknek adjuk meg: „MORATA”.

Az összes kocsi, pálya és üzemmód

Nevünknek adjuk meg: „PEROPAVO”

Bajnokság pro módban

Nevünknek adjuk meg: „000H S1”

Az összes üzemmód

Nevünknek adjuk meg: „PACMAN”.

A Challenge mód aktiválása

Nevünknek adjuk meg: „CUAQUEZ”

A Trophy mód aktiválása

Nevünknek adjuk meg: „MADDOCK”

Az összes kocsi

Nevünknek adjuk meg: „MACHOMAN”.

➤ Savage Skies**Sérthetelenség**

Pauzáljunk, és ussuk be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, 4xFel, X, Fel, X.

Az összes kreatura

A főmenüben ussuk be: Bal, Jobb, Bal, Bal, 3xJobb, X.

Az összes multi-player színi

A főmenüben ussuk be: Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Bal, Jobb, X

Az összes feladat teljesítése

Pauzáljunk, és ussuk be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, 3xLe, Fel, Le, Le, X.

Crystal

Pauzáljunk, és ussuk be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, X, X.

➤ SOCOM: US Navy Seals**A terroristák fegyverei**

Teljesítsuk a „Ensign” ranggal, s ezzel választathatóvá válnak a terroristák fegyverei az egyjátékos módban

➤ Space Channel 5: Part 2**CPU irányítás**

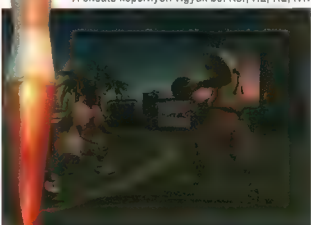
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L1+R1-et és vigyuk be a Kör, Háromszög, Négyzet kombinációt. Ha nem hibáztuk el, egy hang hallható, s továbbmegyde a játékot a gép játssza le.

➤ Street Hoops**Bahce mezek**

A cheats képernyőn vigyuk be: Négyzet, L1, Négyzet, Kör

Cowboy mezek

A cheats képernyőn vigyuk be: Kör, R2, R2, R1.



Kung Fu mezek

A cheats képernyőn vigyük be: Kör, Kör, Négyszet, L1

Strici mezek

A cheats képernyőn vigyük be: R1, Négyszet, Kör, L2.

Télapó mezek

A cheats képernyőn vigyük be: R2, L2, R2, L2.

Szarking mezek

A cheats képernyőn vigyük be: L2, L2, Kör, Négyszet.

Fekete labda

A cheats képernyőn vigyük be: R2, R2, Kör, L2.

ABA labda

A cheats képernyőn vigyük be: Kör, R2, Négyszet, R2.

Normál labda

A cheats képernyőn vigyük be: R1, Négyszet, Négyszet, L1.

Block party

A cheats képernyőn vigyük be: R1, Kör, L2, R2.

Powerplay

A cheats képernyőn vigyük be: R2, Kör, L2, Kör.

➤ Test Drive: Off-Road - Wide Open

Az összes koci és pályá

A főmenünél vigyük be a következő kódot: Jobb, Jobb, Bal, Négyszet, Fel, L2, L2, R1. Ha nem hibáztuk el, egy üzenet jelenik meg.

➤ TOCA Race Driver

Jobb sérülés

Az options menu bónuszképernyőjén írjuk be: „DAMAGE”

Realisztikus vezetés

Az options menu bónuszképernyőjén írjuk be: „SIM”

A stábilis megtekintése

Az options menu bónuszképernyőjén írjuk be: „CREDITS”

➤ Turok: Evolution

Pályaválasztás

Az „Enter Cheat” képernyőn írjuk be: „SELLOUT”. Ezután töltsek be bármilyen állást, s akkor választhatunk pályát.

Sérthetetlenység

Az „Enter Cheat” képernyőn írjuk be: „EMERPUS”.

Láthatatlanság

Az „Enter Cheat” képernyőn írjuk be: „SLEWGH”

Az összes fegyver

Az „Enter Cheat” képernyőn írjuk be: „TEXAS”. Megjegyzés: ezzel a kóddal csak az aktuális szinten lehetséges összes fegyvert kapunk meg, ami természetesen kevesebb, mint ami a játék egészében fellelhető.

Kifogyhatatlan munió

Az „Enter Cheat” képernyőn írjuk be: „MADMAN”.

Nagy felek

Az „Enter Cheat” képernyőn írjuk be: „HEID”.

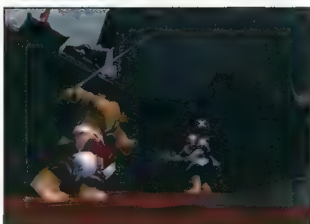
Demo mód

Az „Enter Cheat” képernyőn írjuk be: „HUNTER”.

Az állatok is megöthetők

Az „Enter Cheat” képernyőn írjuk be: „ZOO”.

➤ The Mark Of Kri



Sérthetetlen Rau

A „Press Start” képernyőn vigyük be a következő kódot: Négyszet, Kör, X, Négyszet, Kör, Négyszet, X, Kör, X, Négyszet, Kör, X. Ha nem vetítettük el, akkor a kód végén Rau azt üvölti: „Faathu”. Ezek után menjünk Sage-hez a fogadóban, akinek a karktyai között van lerakva a „Cheats” opció, s ott aktiválhatjuk a csalásokat.

Teljes életerő

A „Press Start” képernyőn vigyük be a következő kódot: 4xX, 4xNégyszet, 4xKör. Az életerő ikonok így mind 100%-osak lesznek.

Kifogyhatatlan nyilvessző

A „Press Start” képernyőn vigyük be a következő kódot: X, Kör, Négyszet, Négyszet, X, Négyszet, Kör, Kör, X, Négyszet, Négyszet, X.

Erősebb ellenfelek

A „Press Start” képernyőn vigyük be a következő kódot: X, Kör, Négyszet, Négyszet, X, Négyszet, Kör, Kör, X, Kör, Kör, X.

Gyenge ellenfelek

A „Press Start” képernyőn vigyük be a következő kódot: X, Kör, Kör, Négyszet, X, Négyszet, Négyszet, Kör.

Az AI kikapcsolása az arenákban

A „Press Start” képernyőn vigyük be a következő kódot: X, 3xKör, X, 3xNégyszet, X, Kör, Négyszet, X.

Fegyverválasztás

Keressük meg mindegyik pályán a Tukut, amivel így egy új opció jelenik meg Sage karktyái között, melyet aktiválva mind-egyik pályán használható az összes fegyver.

Az arenák

Teljesítsük Baumusú valamennyi kihívását egy-egy szinten, s azzal megnyitjuk a helyszínhez tartozó arenát.

Extra öltözékek és grafikák

Teljesítve az arenák kihívásait különböző bónuszokat nyithatunk meg.

➤ Way Of The Samurai

Versus mód

A címképernyőn tartsuk lenyomva az L1+R1 kombinációt, és nyomjunk egy Négyszet+Kör. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. A japán verziónál az L1 + R2-tartsuk benyomva és Jobb + Négyszetet nyomunk. Normál esetben egyébként a kovács megölésével nyithatjuk meg a versus módot.

Az összes kardforgató technika

A versus mód közben pauszáljunk, tartsuk lenyomva az R1-et és üssük be: R2, R2, L1, L1, L2, L2. Ezek után engedjük fel az R1-et, és nyomjuk le az R2-t. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. A japán verzióan ugyanott tartsuk lenyomva az R1-et és üssük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, L1, L1, L2, L2, L1, Jobb, Bal.

Karakterváltás

Aliljünk rá a névbeírásra a karakterválasztás képernyőjén, és üssük be: L1, R1, R1, 3xL2, R2, R2, Négyszet. Ezek után a Jobb/Bal irányokkal válthatunk karaktert. A japán verzióban az L1, L1, R2, L2, R2, L1, L1, 4xBal, R2 + Négyszet kombinációt vigyük be.

Vaccakolás a címképernyővel

A címképernyőn, ahol hullanak a virágok, a Négyszetet lenyomva a jobb irányra les, az L1+L2+R1+R2 kombinációval pedig meg több

PlayStation 2 AN2

[+GameShark 2] kódok

➤ Dark Summit

PAU
M (masterkod)
0E3C7DF2 1B53E9B0
FE8537A2 BCA99C80

Ráncolat equipment pos
0E33FEF2 3836A982

Ráncolat lift pont
0E33FEF2 3836A982

Alacsony gravitáció
0E8507AE 7CAAA791

Ork gravitáció
0E8507AE 7CAAA791

Gyors párgya
0E8507B6 0B1AA791

Gyors szállás
0E8507B2 0BAA791

➤ Jet Ion GP

PAU
M
0E3C7DF2 1B53E9B0
FE8537A2 BCA99C80

A stopper idealizáció
0E33FEF2 3836A982

Ork lézerek - Gust
FE31FBD BCA9988D

Ork pajzs - Gust
FE336258 BCA9D08F

Ork lézerek - CAM
FE33427D BCA9988D

Ork pajzs - CAM
FE334258 BCA9D08F

Ork lézerek - Forkner/Akashina
FE3350D BCA9988D

Ork pajzs - Forkner/Akashina
FE3350D BCA9988D

PlayStation 2 AR2 [+GameShark 2] kódok

Redcard Soccer

PAU

M
0E3C7DF2 1853E59E
E8957EE BCA99C80

Player1 – 99 gól

0EA0012A BCA99B83
FEA087D6 BCA99B8C
0EA0012A BCA99B84
FEA087E2 BCA99B8E

Player1 – teljes arány

0EA0012A BCA99B83
0EA0863E FE719883
0EA0012A BCA99B84
0EA0863A FE719883

Gyora hazai csatárok

DEA1F976 FD299883
DEA0F786 FD299883

Gyora vendég csatárok

DEA0C945 FD299883
DEA0D496 FD299883

Főbe avokorezett hazai kapus

0EA0E8FE BCA99B9E

Főbe avokorezett vendég kapus

0EA0C08E BCA99B9E

gbe pottanás (L2 nyomva tartva)

0EB17F86 F0A99882
0EA1150A FC899C51



Robot Wars Arenas of Destruction

PAU

M
0E3C7DF2 1845E8B3
0C0B1E7F F8FCDFD0

Végzetlen pár:

3DE618CF 85F19EFF
(Csak az egyes mentésnél)

Smash Court Tennis

PAU

M
0E3C7DF2 1853E59E
FE8FE0FA BCA99C80

40 sz. l. játékosnak

0EB91078 BCA98882
1904F92 BCA99886
vagyunk le az R1+L1+L2+R2-ll

A csepi játékos sosem kap pontot

C1904F2E BCA99B83

Max Pontszám

C19C085A BCA99A82

Mindenek a megnyitása a Trophy Roomban

D19C0D16 B8A89A82
C19C0D12 BCA99A82

Hime Yoshiro/red ace megnyitása

C107824E BCA99B82



Soldier of Fortune Gold

PAU

M
0E3C7DF2 1853E59E
FEA2D09A B0E0C042

Islen mód

0E742902 BCA99B83

Gyaloglás karkov

0E742902 BCA99B83
A jobb karral repülhetünk

Levegő animáció

0E520278 BCA99983
DE450A22 F0A99883
(L2+Selecttel)

Hiper animáció

0E520278 BCA99983
DE450A22 FA998883
(R2+Selecttel)

Normál animáció

0E520278 BCA98882
DE450A22 F8298883
(R1+R2+L1+L2+L3)

Órök Flash Pack

CE02C8EA BCA99E8A

Órök Ca

CE02CAFA BCA99E8A

Órök Shoigun

CE02D402 BCA99E8A

Órök gránátok

CE02C8CA BCA99E8A

Órök éjjeltitok

CE02C8DA BCA99E8A

Órök 9mm pisztoly

CE02D46A BCA99E8A

Órök 44 pisztoly

CE02D47E BCA99E8A

Órök mesterlövészpuska

CE02D416 BCA99E8A

Órök géppisztoly

CE02D42E BCA99E8A

Órök gránátvető

CE02D4C6 BCA99E8A

Órök lángszóró

CE02DEA2 BCA99E8A

Órök géppuska

CE02D432 BCA99E8A

Órök rakéták

CE02D4CA BCA99E8A

Órök Sup géppisztoly

CE02D41A BCA99E8A

Órök MP5

CE02D4E2 BCA99E8A



Tiger Woods PGA Tour 2002

PAU

M
0E3C7DF2 1853E59E
FE8C8C8E B0AC188A

Minden megnyitva

DE8456A2 BCA99B83

Rangtétel páros

DE8697EE D19E7882
D1E6697EA BCA99B86

Az összes challenge teljesítése

DE964DF6 BCA99B94



UEFA Challenge

PAU

M
0E85D0B8 1456E80A

20 gól a hazai csapatnak

4C062C8 1456E7B1

10 gól a hazai csapatnak

4C062C8 1456E7A5

20 gól a vendég csapatnak

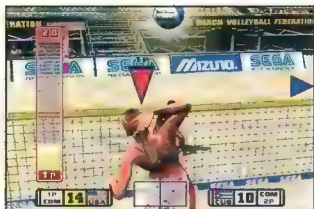
4C062C8 1456E7B1

10 gól a vendég csapatnak

4C062C8 1456E7A5



Beach Spikers



Daytona USA ruhák
Kódnak írjuk be: „DAYTONA”

Fighting Vipers ruhák
Kódnak írjuk be: „FVIPSERS”

Space Channel 5 ruhák
Kódnak írjuk be: „ARAKATA”

Phantasy Star Online 2 ruhák
Kódnak írjuk be: „PHANTA2”

Sega ruhák
Kódnak írjuk be: „OHTORII”

Virtua Cop ruhák
Kódnak írjuk be: „JUSTICE”

Driven

Az összes kocsi
A főmenüben üssük be: Fel, Le, Jobb, Jobb, Bal, Fel, Fel, Le

Az összes pálya
A főmenüben üssük be: Fel, Fel, Bal, Le, Bal, Jobb, Jobb, Fel

Story mód
A főmenüben üssük be: Le, Bal, Fel, Jobb, Jobb, Fel, Le, Bal

Arcade bajnokságok
A főmenüben üssük be: Jobb, Bal, Fel, Jobb, Le, Le, Bal, Bal

Multi-player bajnokságok
A főmenüben üssük be: Bal, Le, Bal, Fel, Jobb, Bal, Le, Jobb



MX Superfly

Cheat mód
A főmenüben
vagyuk be a kö-
vetkező kódot:
X, Y, L+X, X, L,
Z, R+Y, s ezzel
megnyitjuk az
összes karak-
teri, motort,
pályát, mini-já-
teket, és track
editor opciót.



Smuggler's Run: Warzones

Őrkép speckók

A Startot lenyomva pauszálunk, majd végigük be: 3xY, X, X, Z, Z.

Nincs gravitáció
A Startot lenyomva pauszálunk, majd végigük be:
X, Z, X, Z, 3xFel. A kód megismétlésével ki is
kapcsolhatjuk a cheatet.

Wave Race: Blue Storm

Expert Championship

Írjuk be kódnak, hogy „AJXYBP53”, s ezzel megnyitjuk a az
Expert bajnokságot hét pályán

Blade 2

Őrkélet
Pauszálunk, majd az L nyomva tartása mellett végigük be: Y, X,
Y, X, Y, B, Y, B.

Minden fegyver
Pauszálunk, majd az L nyomva tartása mellett végigük be: X, B,
Le, Bal, B, B, Y

Küldetés megnyitása
Pauszálunk, majd az L nyomva tartása mellett végigük be: Le,
Fel, Bal, Bal, B, Jobb, Le, X

Daywalker nehézségi szint
Pauszálunk, majd az L nyomva tartása mellett végigük be: Bal,
B, Fel, Le, X, B, A.

Végtelei látványosság
Pauszálunk, majd az L nyomva tartása mellett végigük be: Bal,
Le, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Fel

Végtelen lőszer
Pauszálunk, majd az L nyomva tartása mellett végigük be: Bal,
B, Jobb, X, Fel, Y, Le, A

A barátságos lerememléző sérthetetlenek
(csakik amikor testőrökönk)
Pauszálunk, majd az L nyomva tartása mellett végigük be: X, B,
Y, A, X, B, Y, A



Bruce Lee: Quest of the Dragon

A Bruce Challenges megnyitása
Amikor a „Press Start” képernyő megjelenik, végigük be a
következő kódot: X, Y, X, Y, X, X, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y, Y,
karra, kattintás a Jobb analóg karra! Normál esetben ugyanezt
eredményez, ha teljesítjük a játékok

Crashed

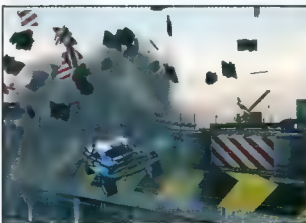
Cheat mód – azaz minden megnyitva
Töltes közben, amikor elővashatjuk a küldetést, végigük be: Fel, Le,
Bal, Jobb. Vagy próbálkozunk a Fel, Le, Bal, Jobb, A kombinációval

Az ellenség intelligenciájának kikapcsolása
Töltes közben, amikor elővashatjuk a küldetést, végigük be: Bal,
Bal, Le, B. Avagy próbálkozunk a Bal, Bal, A kombinációval

Az ellenfelek csak minket támadnak
Töltes közben, amikor elővashatjuk a küldetést, végigük be: Le,
Fel, Jobb, B. Avagy próbálkozunk a Le, Fel, A kombinációval

Kifogyhatatlan nitro
Töltes közben, amikor elővashatjuk a küldetést, végigük be: Jobb,
Bal, Le, B. Avagy próbálkozunk a Jobb, Bal, A kombinációval

Nincs nitro
Töltes közben, amikor elővashatjuk a küldetést, végigük be
Jobb, Bal, Bal, A.



Ugráló kocsi

Töltes közben, amikor elővashatjuk a küldetést, végigük be:
Bal, Jobb, Fel, B. Avagy próbálkozunk az Y, Bal, Jobb, A kom-
binációval. Amennyiben a kód aktiv, ugratni az Y-nal lehet.

Dead To Rights

Fejeztválasztás

A főmenüben, ahol a „New Game” opció található, végigük be
a következő kódot: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb,
Jobb, Y, X, X. Ekkor egy ugróttas hallatszik, s
a menüben (legalul) jelenik meg a fejezt-
választás

Enclave

Cheat mód

Pauszálunk le a játékot és végigük be a
következő kódot: X, Y, X, X, Y, Y, X, Y, X, X,
X, Y, Y. Ezzel megnyitjuk a „God Mode”
és a „Complete Mission” opciót a pause
menüben

Dark Campaign

Az epizódválasztás képernyőjén,
miután új játékot indítottunk, végigük be:
X, Y, Y, X, X, Y, X, Y. Normális eset-
ben ehhez a Light Campaign-t kell
teljesíteni



Hunter: The Reckoning

Maximális sebész

Játék közben vigyuk be: Le, Le, B, Y, Le, Le

Max Payne

Indítsunk el egy játékot, majd a Back gombbal hozzuk be a főmenüt, ahol tartasuk lenyomva az L+R+kattintás a Bal analóg karra+kattintás a Jobb analóg karra kombinációt, és közben vigyuk be a következő kódot: Fehér, Fekete, Fekete, Fehér, Fehér, Fekete. Ha nem hibáztuk el, így egy cheat menünek kell megjelennie olyan opciókkal, mint összes fegyver és a feltöltődés.

Outlaw Golf

Nincs szél

Játék közben tartasuk lenyomva az R-t és üssük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, X, X.



Splashdown

Cheat mód

A főmenüben válasszuk az „Options” pontot, majd tartasuk lenyomva az R-t és eközben üssük be: Fel, Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, B, X, B. Ha nem hibáztuk el, egy bizonyos „Cheat Name” képernyőnek kell megjelennie, ahol (figyelve a kis- és nagybetűkre) az alábbi kódokat vihetjük be:

Az összes pálya:

Az összes karakter:

Az összes biwarruha:

Nem lehet leestni:

Maximális teljesítménykijelző:

Kemény pálya normal AI-val:

Kökömény AI:

Az összes befejezés-FMV:

Time Trials egy UFO ellen:

Time Trials az aktuális játékos szelleme ellen

(azaz visszazalás az alaphoz):

„Passport”

„AllChar”

„LaPinata”

„TopBird”

„PMeterGo”

„Hobble”

„AllOutAI”

„Festival”

„IBelieve”

„F18”

„SEADOO”

Street Hoops

Könyvű szerelés

A cheats képernyőn vigyuk be: R, 3xX, R, Fekete, Y, Fehér.

Brick City mezek

A cheats képernyőn vigyuk be: R, Fekete, R, L, Y, X, R, L.

Bokdó mezek

A cheats képernyőn vigyuk be: X, L, X, Y

Cowboy mezek

A cheats képernyőn vigyuk be: Y, Fehér, Fehér, R.

Game Boy Advance cheatok

Castlevania: White Night Concerto

(Castlevania: Harmony Of Dissonance)

Maxim Kischine választása

Miután már legalább egyszer teljesítettük a játékot, nevünknek adjuk meg: „MAXIM”

Nincs mágia

Miután már legalább egyszer teljesítettük a játékot, nevünknek adjuk meg: „NO MAGIC”

Hard mód

Miután már legalább egyszer teljesítettük a játékot, nevünknek adjuk meg: „HARDGAME” Ha nem hibáztuk el, az intro elején majd egy hangot kell hallanunk.

Boss Rush mód

Teljesítsük a játékot legalább egyszer, s megnyílik az új uzenetmód.

Klasszikus Simon

Nyissuk meg a Boss Rush módot, majd üssük be a Konami logónál: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Select. Ezután a Boss Rush módban Simon régi, NES-es verziójával játszhatunk.

Sound Test opció

Teljesítsük a játékot a 0. befejezéssel, azaz mentünk meg Maximot és Lydiét

CT: Special Forces

Speciális karakterek

Kódnak írjuk be: „0202”

Pályakódok

2. szint 1608
3. szint 2111
End 1705

Desert Strike Advance

Extra életek

Kódnak írjuk be: „BSJS27”

Befejezés

Kódnak írjuk be: „F9NSJCJ8”

Pályakódok

2. szint 3ZJM27
3. szint K32L82R
4. szint JR8P8M8

Duke Nukem Advance

Cheat menü

Pauzáljunk, majd tartasuk lenyomva az L-t és nyomjuk be: Bal, Fel, A, Fel, Bal, A, Start, Select

Egyzerre két csődobba

Válasszuk ki a csődobát és dobjunk el egyet, majd nyomjuk le és eresszük fel a Selectet – ekkor egy újabb bomba is eldobjható

Lilo And Stitch

Pályakódok

Beach Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch
Mothership UFO, Scrumpt, Stitch, Rakéta, UFO, Stitch, UFO
Space Cruiser Lilo, Rakéta, Stitch, Rakéta, Rakéta, Scrumpt, Stitch
Junkyard Planet UFO, Rakéta, Stitch, Rakéta, Rakéta, Scrumpt, Stitch
Escape! Stitch, Scrumpt, UFO, Fegyver, Rakéta, Scrumpt, UFO
Rescue Virág, Scrumpt, UFO, Fegyver, Fegyver, Fegyver, UFO
Final Challenge Lilo, Anasztáz, Virág, Anasztáz, Fegyver, Fegyver, Stitch
Final Challenge 2 Stitch, Rakéta, Virág, Fegyver, Fegyver, Anasztáz, Stitch
End Anasztáz, Anasztáz, Anasztáz, Anasztáz, Stitch, Stitch, Stitch

Megaman Battle Network 2

Hard mód

Teljesítsük a játékot mind az öt csillaggal. Ezután írjunk rá a „New Game” opcióra a főmenüben, és vigyuk be a következő kódot: Bal, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Jobb. Ha nem hibáztuk el, a „New Game” opció narancssárgára vált. Új játékot indítva láthatjuk, hogy már nincs meg a „Netbattle”: ekkor mentünk, majd indítsuk újra a játékot. A „Hard Mode” opciót a New Game és a Continue alatt találjuk.

Elvis mezek

A cheats képernyőn vigyuk be: Y, Fekete, Fehér, Fekete, Fekete, Fehér, L, Fekete

Kung Fu mezek

A cheats képernyőn vigyuk be: Y, Y, X, L.

Strici mezek

A cheats képernyőn vigyuk be: R, X, Y, Fekete.

Télapó mezek

A cheats képernyőn vigyuk be: Fehér, Fekete, Fehér, Fekete

Szmokey mezek

A cheats képernyőn vigyuk be: Fekete, Fekete, Y, X.

Pályaspecifikus labda

A cheats képernyőn vigyuk be: Y, X, Y, L, Y, X, X.

Fekete labda

A cheats képernyőn vigyuk be: Fehér, Fehér, Y, Fekete.

ABA labda

A cheats képernyőn vigyuk be: Y, Fehér, X, Fehér.

Normál labda

A cheats képernyőn vigyuk be: R, X, X, L

Block party

A cheats képernyőn vigyuk be: R, Y, Fekete, Fehér.

Power play

A cheats képernyőn vigyuk be: Fehér, Y, Fekete, Y.



Midnight Club: Street Racing

Az összes kocsi és város

Kódnak írjuk be: AGEM

Pinball Of The Dead

Sound Test opció

Öljünk meg 1000 zombit a játék során.

Movie Test opció

Öljünk meg 2000 zombit a játék során.

View Ending opció

Győzzük le az összes főellenséget a challenge módban.

Spy Hunter

Arcade mód

Nevünknek azt adjuk meg, hogy „EDACRA”.

A mentett állások leírése

A copyright képernyőn vigyuk be: Bal, Bal, Jobb, Bal, R, R.

A rekordok törlése

A copyright képernyőn vigyuk be: Fel, Fel, Le, L, R, L.

Super Agent mód

Teljesítsük az összes elsődleges és másodlagos célkitűzést.



GAME BOY KUCKÓ



DUKE NUKEM ADVANCE

■ Hail to the king, baby!

KIADÓ: TAKE2 FEJLESZTŐ: TORIUS

Az eredeti Duke Nukem FPS a Doom és a Quake között érkezett el (korábban már szerepelt platformjátékokban), és azóta készült (?) a következő rész. Körülbelül félevente érkezik a hír, hogy a DN Forever nem sokára megjelenik, ennek már vagy öt éve. Közben persze a Take 2 szeretné kihasználni az egyre fogyatkozó mértékben népszerű licenct: nemrég kiadott egy PC-s epizódot, most meg itt van a GBA-változat is.

A történet illeszkedik a Duke-játékok közé: a gonosz idegenek klonozzák a szép nőket, és megpróbálják kirtani a többieket a bolygó felszínéről. Mivel Duke az utóbbi hányadba tartozik, fegyvert ragad, és nekül szelődni az idegeneket. A sztori az Area 51-ben kezdődik, majd eljutunk Egyiptomba és végül az idegenek űrhajzára is. A DN Advance szerencsére FPS lett, és nagyrészt az 1995-ös eredetire emlékeztet. Ugyanazok a szörnyek várnak ránk, ugyanazokkal a fegyverekkel vadászhatunk rájuk, viszont a pályák teljesen különböznek attól. A játékmenet igen egyszerű: kell menni előre a lineáris úton, lelőni mindent, ami élénk kerül, és végül kimenni a kijáraton. Ezt kicsit megboldondították a szokásos kulcskereséssel (ráadásul a kulcsok színesek, akár a Doomban), és kapcsolólok

megbiztatásával, de nagyjából erről van szó. Persze mindig van valami celunk, például elérni a központi számítógépet vagy kinyitni egy hatalmas főellenfelet. A grafika is nagyon jó, sokkal szebb, mint a Doomban volt – ráadásul villámgyors a program. A hullák a helyükön maradnak, és az ellenfelek is nagyon kidolgozottak. Sajnos a játékot széles közönség számára készítették, ezért ki kellett hagyni belőle a hírhedt sztriptizláncosnő/vízlelő részeket, de legalább az még mindig lehetséges, hogy a kicsinyítőfényverrel megkezelt szörnyeket kis pacává tápossuksd el. Duke szövegét hallani is lehet: körülbelül tíz beszólása van, és ezek sokat lendítenek a hangulaton. Van deathmatch-mód is, igaz, ahhoz mindenkinél kell egy példány... Mindenképpen ajánlom a kategória kedvelőinek, mert eddig ez a legjobb próbálkozás GBA-n.

GRAFIKA	80	89
HANG	80	
SAVATYOSSÁG	70	



ATV QUAD POWER RACING

ATV Quad Power Racing

ATV Quad Power Racing

GRAFIKA	84
HANG	72
SAZAVATOSSÁG	87



DROOPY'S TENNIS OPEN

■ Kurnyikova innen is hiányzik

KIADÓ: LSP FEJLESZTŐ: BIT MANAGERS

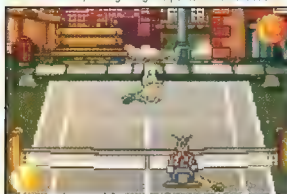
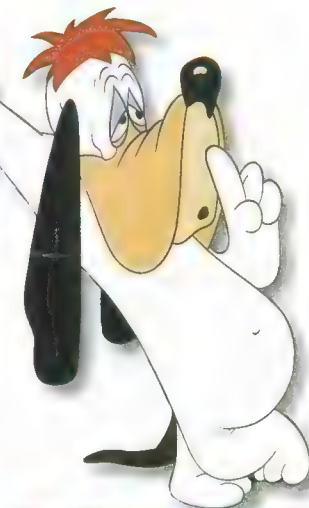
Az utóbbi pár hónapban több teniszjáték jött GBA-ra, mint eddig összesen, és elmondhatjuk, hogy a Droopy nevűvel fémjelzett példány a jobbak közül való. A halk szavú, nem túl energikus Droopy (legalábbis azon epizódok alapján, amiket nemrég elcsíptem a Cartoon Networkön) meglepő hobbiá adta a fejlet: maga köré gyűjtötte barátait és ellenfeleit, majd kivonultak a pályára.

A program rengeteg különböző játékmódot kínál, kezdve a Quick Game-mel, ami azt jelenti, hogy random módon választott karakterrel, ellenfelet és pályával próbálkozhatunk. A hat karakterhez ugyanannyi pályá dukál, melyek elég furák, például még az Eszaki-sarkon is teniszeshetünk. Az Arcade módban már mi is befolyásolhatjuk a meccs paramétereit (résztevéők, helyszín, a játszma hossza), itt háromszor kell diadalmaskodnunk. A Tournament mód meglepésére nem egy szokványos bajnokságot jelent, hanem először öt bemelegítő feladattal kezdődik. Ezek nagyrészt a Sega-féle Virtua Tennisből vannak lenyúlva, például van olyan, amikor egy extra-méretű labdát kell kilöködni a másik tőrférről, és van, amikor kosáriba (mármint kosárlabda-halobá) kell juttatnunk a labdát, esetleg mozgó célpontokat kell levadászni.

Ezekre meghatározott időnk van, ha nem sikerül, akkor még egyszer próbálkozhatunk. Ezután persze a szokásos bajnokság jön, öt meccsel, és itt már páros meccsekre is számíthatunk. A legtöbb játékmódban választjuk a Cartoon-opciót is, ami azt jelenti, hogy a pályán időnként különböző ikonok jelennek meg. Ha ezekre ráutjuk a labdát, akkor valami változás történik: a labda általában lomha strandlabdává, megnő a háló, egy bombát kell utogatni.

Természetesen van negyjátékos-mód is, csak az a baj, hogy ehhez mindenkinek kell egy példány a játékotól. Mindenkinek ajánlom a programot, egész potás a grafikája (különösen a karakterek animációi jók), és rendkívül jól lehet vele játszani – a gép nem csal, és az ehéő figurák is máshogy játszanak.

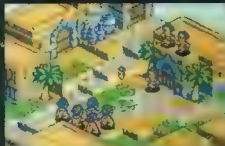
GRAFIKA	72
HANG	65
SAZAVATOSSÁG	83



ZSEBHÍREK

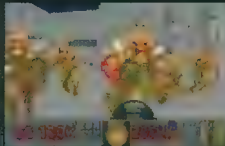
Final Fantasy Tactics Advance

Bár korábban mindenki azt hitte, de a FTFA-nak szinte semmi köze nincs az eredetileg, leszámítva azt, hogy körökre osztott stratégia lesz. Őt kaszt lesz kipróbálható: lovag, ívő és fekete magisz, íjász és szerzetes, a karakterek fejlődését pedig külön rendszerrel irányíthatjuk. Lesz egy világepítgetős mód is a programban, ami Japánban valószínűleg már idén megjelenik.



Doom 2

Már készülődik a Doom-sorozat második részének átírása is, ráadásul pikáns részletként azt is elmondjuk: hogy ugyanaz a Torus készítő, akik a Duke Numket is összedobták. Minden színt, fegyvert, szöveget a meg szokott helyén van (tesztálmla néhány különös-szerűs jeletet, például a karóba húzott embereket). A játék sokkal gyorsabb lett, mint az előző, pedig akár kétszerannyi fáty is a képernyőn lehet. Zoránk novemberben érkezik.



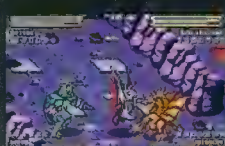
Tomb Raider: The Prophecy

Nemsokára megjelenik az első GBA-s Tomb Raider, igaz, nem az eredeti készítőktől, hanem a Ubi Soft olasz stúdiójától. A program döntött nézetet használ, de egyébként nagyon hasonló a régebbi verziókra: most is farkasok, vermek és peremek lesznek a legnagyobb ellenségeink. Ha minden mozdása ide is átkerül, és a fejlesztők szerint ez lesz a legrészlete-
sebb animációval készült GBA-játék.



Godzilla: Domination

Nem csak GC-re, hanem GBA-ra is készült egy Godzilla program, ráadásul a stílus is ugyanaz lesz (mondjuk nehéz is lenne elképzelni egy Godzillát PFG-
t). Hat lény közül lehet választani (MechaGodzilla is köztük lesz), és az a cél, hogy mindenki mást szétverjünk. Ebbe a házak a beleértendő, a romok alól különböző bónuszokat szedhetünk fel. Természetesen akár négy GBA-ra is összeköthetünk egy kis multi játékhoz, de erre a jövő év elejére várni kell.



ANTZ EXTREME RACING

■ Ez biZony ócska

KIADÓ: EMPIRE INTERACTIVE FEJLESZTŐ: MAGIC POCKETS

Nemrég volt szerencsém kipróbálni egy kart-játékot, melyet a Shrek alapján készítettek – és bizony még az átlagos filmlicenct felhasználó programoknál is sokkal, de sokkal rosszabb volt. Alig telt el pár hónap, és itt van az AntZ szereplőit felvonultató Extreme Racing.

Sajnos el kell mondanom, hogy ez sem lett sokkal jobb. Némileg azért igen, mert itt legalább a grafika nem lett olyan pixeles. A tájak egyenként semmi eredetit nem mutatnak: van sivatag, jeges és vizes pólva (ugyanazokkal a járművekkel...). Ezek mindent felvonultatnak, amit a Mario Kartban már láttunk.



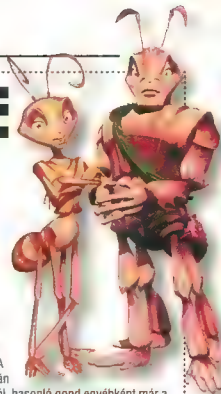
de távolról sem annyit és semmi egyebet. A karakterek sajnos mind hangyák, ezért aztán szinte megkülönböztethetetlenek egymástól. Shrek-nél is volt. Cserébe így a program gyors, amikor mindenki a képernyőn van, és me (mondjuk tüzeső esik).

Ennyit a pozitívumokról, most jöjjen egy sokkal hosszabb lista, a negatívumokkal. Kezdődik minden azzal, hogy a járművek valami egészen furcsa módon haladnak: csúszkálnak, dőlőlgének, ha nekimegyünk valaminek (ami az előbbiektől szinte minden öt másodpercben fog megtörténni), akkor szinte teljesen becsavarodnak. Egész egyszerűen kezelhetetlen a program, és észre se veszem, hogy el is romt mindent.



GRAFIKA	51
HANG	85
SZAVATÖSSÁG	57

53



TINY TOONS ADVENTURES

BUSTER'S BAD DREAM

■ Kicsi a Buster, de mindenkit szétver

KLANT: CONSPIRACY FEJLESZTO: TREASURE

ismét gyarapodtunk egy átlagos, cuki lényekkel telezsúfolt platformjatekkal
amely minden
Disney-stílusban

[illegible]

A grafika talán megmérték a programot, de nem úgy megalkották. És a
lön változik a feladatokra, akik a szokásos lennek felgyűrt, pixel-
változtat. A játékmenet elég gyenge, ráadásul helyenként borzalmasan nehéz.
Inkább a Lino and Stinch-et választod!



GRAFKA	72	65
NANG	18	
SZAVATUSSÁG	43	

MATCHBOX

CROSS TOWN HEROES

■ A város védelmében

KIADÓ: THQ FEJLESZTŐ: INFINITE ENGINE

A cím hallatán – mint mostanában annyiszor – tévesen tippeltem: azt hittem, hogy egy versenyjátékhoz lesz szerencsém. Ehelyett egy... ilyen összetékelt íz akadt a kezembe, valószínűleg olyan emberek alkotása, akik az utóbbi tíz évben egy játékot sem láttak közelről.

Egy városkában két szolgálgúnna a rendet, előbb tűzőöltöny, majd állatkerti örkényt és végül rendőrt visel. Mindez abból áll, hogy szabadon vagynak eszrevé egy akkora helyszínen, amit fél perc alatt be tudnak járni, és össze kell szedni különböző dolgokat. Illetve a városkában a szolgálgúnnyal a városi kutyákat kell felszedni (azaz a bajor németzser, hogy áthajtsunk rajta), illetve tüzeket előltni. Ha ez megvolt, jöhett a két „bónuszpálya”. Az egyikben egy embereket kell előltni, akik táncolva néznek ki a házak ablakán, miközben a többi város lakó pitevel hajigál mindenki. Természetesen a pite sebez mintegy, tűzőöltönyök 6-8 szálát után szethűlik. A második pályán a szolgálgúnnyal a városi kutyákat magunkon. A másik bónuszpályát egy padlósra kell szaglanduának, és a tűzőltek-rakétaikat kell felkapniuk, miközben elkerülni a patkányokat... A második pályán az állatkertben elszabadult majmokat kell felkapni úgy, hogy „leerőfelvegőzök” őket – amíg felkapjuk a napszemüvegeket, addig kell a városkában a városi kutyákat felszedni. A pályán kezdni, hogy a pingvineket össze kell szedni. Itt az egyik bónuszpályát reflektorral kell levezetni az



majmokat a fáról, mire azok különböző cuccokat (mobiltelefon, számítógép, mikrófon) hajtanak le. A másikat az alvó majmokat kell éltetni, hogy elvessék a náluk lévő ruhákat. A harmadik pályán a labákat kell vízgyűjtő felőli, illetve összeszedni az általuk elhagyott kincseket. A minijátékban a vázákat, szobrokat kell „levézeli”, mire abból előugranak a lablók, és természetesen el kell ütni őket. Nem tudom mire vélni ezt a „játékot”. Hús perc alatt játszotam végig, ráadásul az egész egy borzasztó nagy malhaság. Igazi szégyen lenne, ha tényleg több darab fogyna belőle...

GRAFIKA	47
HANG	45
SZAVATOSSÁG	5

25

MONSTER FORCE

■ Az erő a szőrnyekkel van

KIADÓ: UNIVERSAL INTERACTIVE FEJLESZTŐ: DIGITAL ECLIPSE

A Monster Force eredetileg PSX-re készült volna el, ám a projectet félúton leállították, mégpedig azért, mert a vezetőség úgy ítélte meg, hogy a játék ócska lesz (ez dicséretes, legtöbbször ettől függetlenül is megjelennek ezek a játékok...)

A Monster Force Szörnyföldén (Monsterland) játszódik, ahová a Frankenstein-testvérek visszavonultak a világ elől. Sajnos a szörnyek nem élhetnek békében, ugyanis egy pontosabban nem

maghatározott, gonosz erő" megáldam-
ta. Ekkor Hámori jött színyén" feladta
Frank és Ottó" megkémlelte. Wolfe,
Iskán és Drac – azaz taktikabetegek,
gölembe és vámpírok – fő ügye az,
átalkú megdézsdét távolítsa elcsász le.
A feladat felülmúlható követelmény, hasonlóan a
Gauntlet-sorozatához, és így kell leoldoznunk
a szövegről. Ezek kitalálások, ráadásul
lenyelek és kitalálások szövegei. Ismerik, amik
jegy szövegek miatt, hogy nekünk jönnék le, hogy
képes olyan feladatok, amelyek messzire is meg-
tűnnek mint bonyolult. Ezek kiadása mellett a
mások fontos feladatunk a különböző kulcsok,
kapcsolók megáldása lesz. Ennek segit a
durráv támadásunk, azaz ugyanis az utat
bizonylati követelmények. A feladat min-
denhol az, hogy a lehető legkevesebb jussunk
a kijáratához, amit egy fordított piramis jelöl.
A támadásunk megkezdése után az is ke-
szülhet, hogy a feladatunk megkezdése után
különböző extra fejezetek, elefántok a küldetés
35 pályán az, és egy tizen karakter – utóbbi aki
vagyonszer feltehető a helyszínre.

A grafika elég gyengécske lett, bár a későbbi helyek már profásabban néznek ki – szerencsére ezen segítenek az átvetett képek, amik nagyon stilusosak lettek. A zenék kellően hangulatosak, félmeltemek, bár az is igaz, hogy ettől a játéktól még egy időt paranoián sem fog megrettenni. Sajnos a játék semmi extrát nem tud, pedig annak azért örülnék – a hasonló Bombermanban volt például egy kis szórny-nevelgetős aljáték. Így sajnos ez is csak egy szürke közepes.

GRAFIKA	68
HANG	75
SAVATOSSÁG	71

70

GRAFIKA	68	70
HANG	75	
SZAVATOSSÁG	71	



ZSEBHÍREK

Kelly Slater's Pro Surfer

Az Activision nemcsak a három „nagy” gépre adja ki ezúttal az O.-brandhez tartozó játékat, hanem kivétel nélkül GBA-ra is. Természetesen itt is minden megtalálható lesz, mint a többi változatban, ugyanazok a versenyzők, ugyanazok a helyszínek, és a trükkök 90%-a. A karakterek 3D-sek lesznek, a víz viszont kétdimenziós – a látvány mindenesetre nagyon szép. Itt is megemlíthető a négyjátékos támogatás. Még idén megjelenik



Pokémon Ruby & Sapphire

Megérkeztek az első információk a következő Pokémon-játékok, ami természetesen most GBÁ-n is elérhető. Bár az egykor az egész világot előlő lelkesedés mára eléggé visszacsúszott, a Nintendo reményei szerint az összesen 351 állatát (azaz pontosan 100 új) tartalmazó új verziók ezt a folyamatot visszafordítják. A legnagyobb újítás az lesz, hogy ezúttal két Pokémonunk harcolhat együttműködve. A grafika viszont maradt a régiben, ami azért elég kiabrándító.



The Lord of the Rings: The Two Towers

Bár a PS2-es verzió (most az EA-féle feldolgozásról beszélünk) szintista akciójáték, a GBA-s leginkább Diablóhoz hasonlít. Ott karakterrel vághatunk neki a 35 pályának. Aragornnal, Legolaszal, Froddóval, Gandalfal és Eowynnel. Mindenkenek lesz 15 képessége, amit a megölt szörnyekért kapott tapasztalati pontokkal lehet fejleszteni. Emellett mindegyik karakter izédhet segítő, Froddó például Samut, Legolas Gimlit, Eowyn pedig a rohani lovásokat. Akár négyen is lehet egyszerre látszani, karácsony táján.



The Hobbit

Tolkien első Középföldén játszódó könyve is megkapja a GBA-kezelést, és mit tesz isten, ez is egy akciójáték: tessen, igaz, egy kevéske kalandelemmel. Mintegy negyvenféle ellenfelet vehetünk le (hát, ha van valami, ami kevésbé jellemző a könyvre, akkor ez az), és Bilbó akár színt is léphet, statisztikái javulhatnak. A program a könyv történetét követi végig, de az „intenzitás kedvéért” a fejlesztők pár, abban nem található részzel is egészítették azt.



Ennek a számnak vége...

...de hamarosan jön a következő, ami

2002. október 25-én

jelenik meg.

Következő számunk tartalmából:



**CONFLICT:
DESERT STORM**



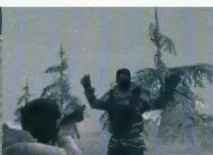
**DYNASTY
TACTICS**



**ONIMUSHA 2:
SAMURAI'S DESTINY**



SEGA GT 2002



**SOCOM:
US NAVY SEALS**



TEKKEN 4

MULTI PLAY! IMPRESSZUM

Szerkesztőség:

Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kosza Zoltán
Grafikai tervezés és tördelés:
Varga Balázs és Müller Mihály

A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: multiplay@ipma.hu

Kiadó:

Kiadja a G.F.H Kft.

A kiadási felelős:

a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi
Lapigazgató: Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Tel./fax: 350-8004

Hirdetéstulajdonos:

IPMA-Service Kft.
Üzletkötő: Székács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:

Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés:

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a
Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Férfi lúdkó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztas@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 995 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben:

IPMA-Service Kft.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:

fél évre: 4882 Ft,
egész évre: 8964 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkiadásoknál
és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A,
levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a HELIR 11991102-02102799
pénzforgalmi jelzőszáma, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus
Posta Igazgatóság
kerületi ügyfélszolgálati irodáin,
vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:

Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnymása,
sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása **kizárólag**
a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkek szabad-
almi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

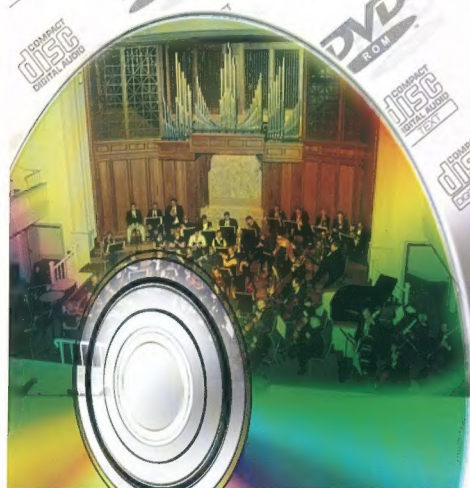
ISSN 1588-9319

minőség, tapasztalat, megbízhatóság



CD, MC, DVD GYÁRTÁS

biztos alapokon



VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

Éld ki
legfélelmetesebb
érzelmed!

A bosszúvágyad!

ONIMUSHA 2
Samurai's Destiny

PlayStation 2

THE ANXIETY PLACE THE TERROR PLACE THE HONOUR PLACE THE REVENGE PLACE THE THIRD PLACE

